2大付録『DOAU』ハンドブック＋ポスター／『Halo 2』詳細情報！

Xbox
専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2004 DEC.
12月号
特別定価 630Yen

ファミ通.com



賞金稼ぎが活躍する西部劇ガンアクション！
レッド・デッド・リボルバー

ここまでわかった最新情報！
Halo 2

特報

メタルウルフカオス
キングダムアンダーファイア
～ザ・クルセイダーズ～
アウトラン2
スパイクアウト バトルストリート
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム＆スペース
ガングリフォン アライドストライク
フェイタルフレーム2 クリムゾンバタフライ
スター・ウォーズ リパブリックコマンド
Forza Motorsport
メックアサルト2

攻略

ファントムダスト
ヒットマン：コントラクト
スター・ウォーズ バトルフロント
ストリートファイター アニバーサリーコレクション
サイヴァリア2

相手の顔を見ながらチャットできる！
Xboxビデオチャットで遊ぼう！

特別企画
マイクロソフトのトップに聞く！
Xboxキーパーソンインタビュー
in 東京ゲームショウ2004

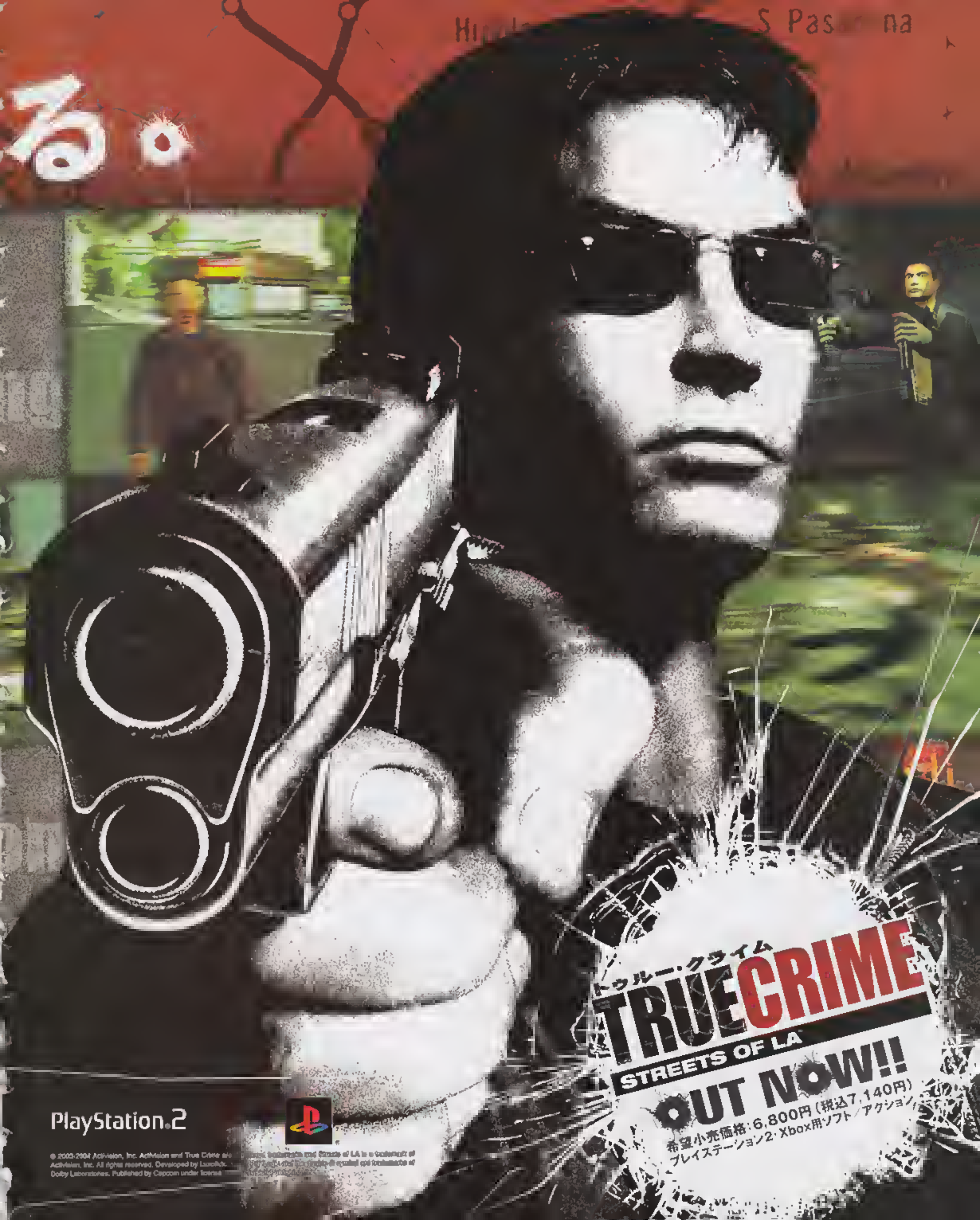
特別付録1
完全技表とともに徹底解説！
DEAD OR ALIVE Ultimate
ハンドブック

特別付録2
Xbox最新ゲームポスター！
ヒトミ（『DOAU』より）＋
ファントムダスト


この戦いの敗北は、人類滅亡を意味する。
HALO 2 通常版
希望小売価格 6,800円
HALO 2
リミテッド エディション
初回限定版 限定30,000本
希望小売価格 6,800円
特製メタルケース仕様
プレミアムDVD同梱
HALO 2
リミテッド エディション
Xbox Live 同梱版
限定5,000本
希望小売価格 9,500円
HALO 2 リミテッド エディション
Xbox Live 12ヶ月ご利用カード
Xbox ボイスコミュニケータ
XBOX
BUNGIE
XBOX LIVE
CERO 15
www.xboxhalo
All rights reserved. Microsoft, Bungie, Bungie ロゴ, Halo, Xbox, Xbox ロゴ, Xbox Live, Live ロゴは米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です


HALO 2
11月11日、地球から平穏な日々が消え去る。


Beverly Hills
Hollywood
自由を超える、
自由があ
Car Chase
そびえ立つダウンタウンのビル群、西海岸の
ヴェニスビーチにハリウッド
完璧に再現されたロサンジェルスを舞台に、
一匹狼の刑事ニック・カンが、チャイニーズ・
マフィアとロシアン・ギャングに立ち向かう。
格闘、カーチェイス、銃撃、多彩なアクションを
繰り出し、思うがままド派手に暴れまくれ。
止める者など、誰もいない。
LAを舞台に、ルール無き世界を生きろ。
ACTIVISION.
CERO 18
CAPCOM
XBOX
株式会社カプコン
www.capcom.co.jp
www.e-capcom.com



トゥルー・クライム
TRUE CRIME
STREETS OF LA
OUT NOW!!
希望小売価格：6,800円（税込7,140円）
プレイステーション2・Xbox用ソフト／アクション／
PlayStation.2


【SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS】
○ SNKプレイモア ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、ランキング対応
○ 好評発売中
STREET FIGHTER ANNIVERSARY COLLECTION
【ストリートファイター アニバーサリーコレクション】
○ カプコン ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応
○ 好評発売中
必殺技、Xbox Live™で、炸裂だ！
ゲーセンで熱くなったあのゲームが、Xbox Live™ 対応で、
続々登場だ。しかも、全タイトル、特典つきコレクターズ パッケージで、
4,800円*。こりゃあ、腕が鳴るぜ！
GUILTY GEAR ISUKA
【GUILTY GEAR ISUKA】
○ アークシステムワークス ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応
○ 2004年12月16日 発売予定
THE KING OF FIGHTERS 2002
【THE KING OF FIGHTERS 2002】
○ SNKプレイモア ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、ランキング対応
○ 今冬発売予定
SNK
CAPCOM
SUCCESS
Sammy
※パッケージは、実際のものと異なる場合があります。
©2001,2003,2004 AlfaSystem Co., Ltd. All rights reserved. Published by Kids Station Inc. ©SNK PLAYMORE ©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. ©SUCCESS Corporation 2002-2004 ©SKONEC Entertainment Corporation 2002-2004 ©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox ロゴ, Xbox Live, Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。©Mitsuru Sugaya /Orange Planning Inc.


【PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION】
○ サクセス ○ 縦スクロールシューティング
○ Xbox Live：スコアランキング対応、リプレイデータアップロード・ダウンロード
○ 好評発売中
ゲームセンターあらし
式神の城 II
【式神の城 II】
○ キッズステーション ○ 3D縦スクロールシューティング
○ Xbox Live：コンテンツダウンロード，スコアランキング対応 ○ 好評発売中
【GUILTY GEAR XX #RELOAD】
○ サミー ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応 ○ 好評発売中
METAL SLUG 3
【METAL SLUG 3】
○ SNKプレイモア ○ アクションシューティング
○ Xbox Live：スコアランキング対応
○ 好評発売中
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
キャンペーンサイトに集まれ！ www.xboxarcade.jp


CAPCOM
XBOX
Xbox LIVE
俺の拳が、我を待つ。
STREET FIGHTER®
ANNIVERSARY COLLECTION
ついにXboxで登場!XboxLi
ハイパーストリートファイターII」と「ストリートファイター
3rd ストライク」が1パッケージになって登場!
NOW ON SALE
ストリートファイター
アニバーサリー コレクション
対戦格闘
Xbox Live オンライン対戦、スコアランキング対応
希望小売価格
(税込¥5,040)
HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition
3rd STRIKE STREET FIGHTER III
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
ホームページ www.capcom.co.jp
©CAPCOM 2004. ALL RIGHTS RESERVED.

C O N T E N T S

ファミ通Xbox 12月号

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850（営業局）

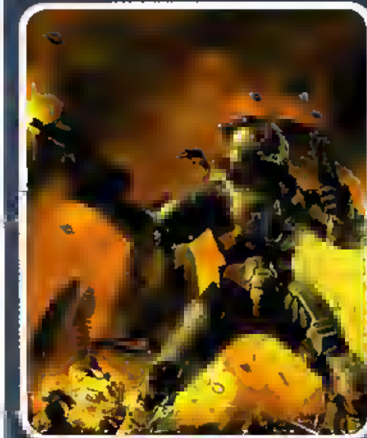
スペック内 記号の見かた

● プレイ人数
最大4人 ＝本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人 ＝システムリンク時は、最大16人プレイの意
―― ―― ＝ともにプレイ人数が未定の場合

● 対称年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
＝恋愛　＝恐怖　＝飲酒・喫煙
＝セクシャル　＝ギャンブル　＝麻薬
＝暴力　＝犯罪　＝言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
OP ＝オンライン プレイ
OP 最大8人 ＝オンラインプレイは、最大8人の意
OP ―― ＝オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL ＝コンテンツダウンロード
VC ＝ボイスチャット
SR ＝スコアランキング

COVER



『Halo 2』
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.
デザイン：山本和幸

特別付録①
DEAD OR ALIVE Ultimate ハンドブック

特別付録②



ヒトミ（DOAU）& ファントムダスト B3ポスター

ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

Famitsu-Xbox EXPRESS

ファミツウ エックスボックス エクスプレス

Vol. 034

ユーザー＆流通アンケート実施

話題作や期待作が市場を盛り上げる!?
年末のXboxの動向を徹底検証する!!

東京ゲームショウ2004が終わると、いよいよ年末商戦へ突入。ゲーム業界にとってもっとも賑わいを見せる時期だけに、各社の動向に注目が集まる。今年の年末商戦は、スクウェア・エニックスのプレイステーション2用ソフト『ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』を始め、数多くのキラータイトルが発売。さらには、新型ゲーム機のニンテンドーDSや新型プレイステーション2などもお目見えするなど、かつてない大きな盛り上がりが予想される。一方で、3回目の年末商戦を迎えるXboxも、『Halo 2（ヘイロー2）』や『DEAD OR ALIVE Ultimate』などの期待作を立て続けに発売。さらには、破格のプライスであるXboxプラチナパック3や新機軸のXbox ビデオチャットを投入するなど、過去2回と比べても、ひときわ気合の入ったラインアップを誇っているのだ。

そこで本誌では、そんなXboxの年末商戦を徹底的に検証すべく、ユーザーと販売店を対象にアンケートを実施。それぞれ異なる立場の両者にXboxに対する意識を調査してみた。ユーザーへのアンケートは、本誌読者を対象にメールアンケートという形式にて実施。一方販売店へは、ファックスアンケートを行ったぞ（有効回答数：ユーザー356票、販売店257票）。以下に、その結果を一挙に掲載する！　はたして、Xboxの年末商戦はどうなるのか？



↑驚異的におトクなXboxプラチナパック3は、年末の目玉のひとつと言えるだろう。

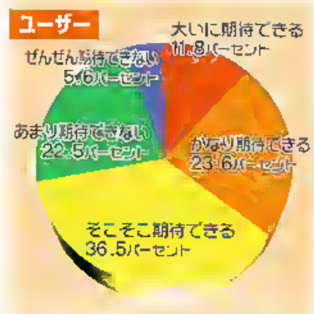
Xbox、年末へ向けてのおもな動き

10/28	『DEAD OR ALIVE Ultimate』発売	テクモの人気格闘シリーズの最新作がいよいよ発売。その映像美に酔いしれよう！
10/28	Xboxかすみちゃんブルー発売	『DOAU』の発売を記念して制作された、5000台のみの販売による限定バージョン。
10/28～	『DEAD OR ALIVE Ultimate』体験イベント	同作の発売日以降、全国6店舗のビックカメラにて体験会が開催（詳細は13ページ）。
11/11	『Halo 2』発売	いわずと知れた、Xbox最大のキラータイトル。全世界の予約本数が150万本を突破！
11/11～	『Halo 2』発売後体験会	発売後体験会が全国6～7ヵ所で開催。同作の魅力をアピールする（詳細は13ページ）。
11/16	Xboxプラチナパック3発売	ソフト4本にDVD再生キットなどが同梱されて、19950円[税込]で発売される。
11/25	Xbox ビデオチャット発売	Xbox Liveでビデオチャットが楽しめるツールが7140円[税込]で。専用カメラなどを同梱。
12/16	『OutRun2』発売	セガの鈴木裕氏の代表作のひとつである傑作ドライブゲームの続編がXboxに登場するぞ！
12/22	『METAL WOLF CHAOS』発売	主人公の大統領がロボットを駆使して戦う、ユニークな設定が魅力のメカアクション。

Q.1 年末のXboxにはどの程度期待できる？

相当な盛り上がりが期待できそうな年末のXboxだが、実際のところユーザーや販売店はどのくらいXboxに期待しているのか？　両者の意見を調査してみた。結果は以下のとおりで、両者のあいだにはかなりの温度差があることが明らかになった。熱心なXboxファンは確実に存在するが、販売店はXboxに対して、かなりシビアな目をもっているようだ。

年末のXboxについて、ユーザーは「大いに」と「かなり」、「そこそこ」を合わせると、7割以上が「期待できる」と返答。「期待できない」を大きく上回る数字に。『Halo 2』や『DEAD OR ALIVE Ultimate』といったゲームファン好みのタイトルが多数発売されることが、ユーザーに好印象を与えているようだ。やはり"ゲーム機はソフト次第"という事実を如実に物語る結果になった。



理由

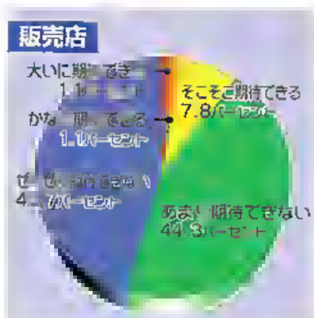
●いままでで、いちばん期待できる粒ぞろいのタイトルラインアップが出揃ったのでは。（28歳男性 自営業）

●ユーザーが望んでいたものが続々と出るから期待大。（29歳 会社員）

●おもしろそうなゲームは多いが、マニア向け。（35歳男性 会社員）

●マイクロソフトの新作が出ないのに期待はできない。（30歳男性 自営業）

ユーザーとは対照的に、販売店はXboxにかなり冷めているようだ。「ぜんぜん」と「あまり」を合わせ、なんと90パーセントの販売店がXboxには「期待できない」とコメント。「やはり苦戦するのでは」など、これまでの不調ぶりが販売店にマイナスイメージを与えてしまっているようだ。「ドラクエⅧ」などの超大作に比べ、どうしても印象が薄くなってしまいがちなのも一因だろう。



理由

●『Halo 2』でかつてのユーザーが戻ってくることが期待されます。（岐阜県）

●固定ファンが見込める。（佐賀県）

●普及台数が少なすぎる。（宮城県）

●将来のビジョンが不透明。（兵庫県）

●海外タイトルばかりで、日本人の嗜好にあったゲームが少ない。（大阪府）

●子供や女性向けのタイトルがほとんどないのがネックですね。（埼玉県）

Q.2 年末のタイトル＆トピックへの期待値は？

年末へ向けて期待作や話題が目白押しのXbox。ここでは、おもな5つのタイトルやトピックに対して、ユーザーや販売店がどの程度期待しているのか聞いてみた。5点満点で期待値を教えてもらい、その平均値を算出したぞ(下の表を参照のこと)。

ユーザーの期待値がいちばん高かったのは、やはりと言うべきか『Halo 2』。平均で4.3点とかなりの高得点で、たしかなクオリティーがXboxユーザーにしっかりと評価された形だ。一方で、販売店の評価はそこまで高くはなく、ユーザーの熱気と微妙に温度差があるのがわかる。ユーザーの2位は『DEAD OR ALIVE Ultimate』で、こちらの期待値は販売店とそれほど差はない。販売店の期待値は1位になっているが、これはTeam NINJAのXboxタイトルは実績をあげており、ブランドに対するたしかな安心感があるからだろう。気になるのが、Xboxプラチナパック3やXbox ビデオチャットに対する評価の低さ。Xbox ビデオチャットに関しては、両者ともかなり辛めの点数をつけている。新しい試みだけに評価をしづらいのだろうが、早急なプロモーションが必要であることを実感させる結果だった。



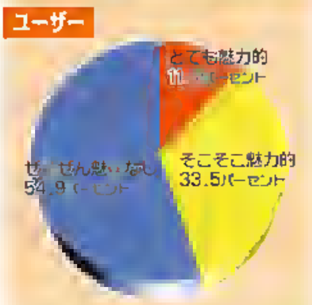
↑着々と評価を上げている『Halo 2』。これが販売本数に結びつけば言うことなし！

タイトル	メーカー	ユーザー	販売店
DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	3.8点	3.5点
Xboxかすみちゃんブルー	マイクロソフト	2.5点	2.3点
Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	4.3点	3.3点
Xboxプラチナパック3	マイクロソフト	2.7点	2.0点
Xbox ビデオチャット	マイクロソフト	2.2点	1.5点

Q.3 Xboxプラチナパック3をどう思う？

(Xboxを持っていないユーザー限定)

Xboxを持っていないユーザーは、Xboxプラチナパック3をどの程度魅力に感じているのか？　本誌の兄弟誌・週刊ファミ通のウエブサイト、ファミ通ドットコムでアンケートを実施してみた（有効回答数128)。その結果は以下のとおり。魅力的に感じるユーザーとそうでないユーザーは、ほぼ半々という数字に。「ハードはたしかに安いが、遊びたいソフトが少ない」という意見が目立った。



理由

●名作揃いのソフトラインアップで、とてもすばらしいと思います。（20歳男性 無職）
●ソフトが4本も付いてこの価段とは驚き。買い！（18歳男性 アルバイト）
●発売日に定価で買った人には微妙かも。（29歳男性 会社員）
●たしかに安いかもしれないが、遊びたいソフトがない。（22歳女性 無職）
●ハードの魅力は本体価格ではないと思うのだが……。（25歳男性 会社員）
●本体単体で10000円以下にしてほしい。（30歳男性 アルバイト）
●同梱されるソフトが、ユーザーの自由に選べると、もっとよかったのではないでしょうか。（28歳男性 会社員）

Q.4 年末に購入を予定しているタイトルは？

ユーザーに年末の購入予定タイトルを聞いた。1位は、ダントツで『Halo 2』。東京ゲームショウ2004での出展以降、同作は積極的にプロモーション展開を行っており、急速に評価を高めているのがわかる。2位は『DEAD OR ALIVE Ultimate』。Xbox年末商戦のトップを飾る大作として、どこまで販売本数を伸ばすか、注目大。以下、熱心なゲームファン好みのシブいタイトルが続いているが、複数のメーカーが仲よく並んだ、バランスのとれたランキングと言えるだろう。ゲームファンにとっては、充実したタイトルラインアップぶりであることがうかがえる。

Halo 2（ヘイロー2）
マイクロソフト
11月11日発売予定　271票

DEAD OR ALIVE Ultimate
テクモ
発売中(10月28日)　206票

METAL WOLF CHAOS
フロム・ソフトウェア
12月22日発売予定　145票

OutRun2
セガ
12月16日発売予定　143票

GUNGRIFFON Allied Strike
テクモ
12月16日発売予定　104票

※すべての順位は63ページに掲載

Xboxを持っていないユーザーの注目タイトルは？

Xboxを持っていないユーザーを対象に、年末に期待するタイトルを聞いてみた。1位の『Halo 2』、2位『DEAD OR ALIVE Ultimate』は両者とも同じだが、大きく異なるのは3位以下の順位。3位『ストリートファイター アニバーサリーコレクション』(Xboxユーザーは8位)、4位『OutRun2』(同4位)、5位『GUILTY GEAR ISUKA』(同12位)、6位『ソニック メガコレクション』(同10位)と、Xboxを持っていないユーザーのランキングは、知名度の高い人気シリーズが並んでいるのがわかるだろう。一方で、オリジナルタイトルの順位は低めになっている。この結果を見る限りでは、Xboxユーザーにはコアファンが多いということが証明されたと言えるかも。

今後のXboxに期待すること

●Xboxはすばらしいハードなので、これまで以上に積極的にPRしていくべき。（17歳男性 学生）
●ビッグタイトルでなくてもいい。Xboxならではのおもしろいゲームを期待。（31歳男性 僧侶）
●オンでもオフでもいいので、とにかくRPGが遊びたい！（34歳男性 会社役員）
●もっと多くのアーケードゲームを移植して。（22歳男性 学生）
●ユーザー側にもっとソフトを選択する機会を与えてほしいです。（23歳男性 会社員）
●今年の年末が「最後の打ち上げ花火にならないようにお願いしたいなあと。（38歳男性 会社員）
●FIFA関連のサッカーゲームを発売して。（23歳男性 会社員）
●ライトユーザーにも訴求するソフトを期待。（20歳男性 フリー）
●海外優良ソフトのいち早いローカライズ。（27歳男性 会社員）
●絶対的なファンが間違いなくたくさんいるので、いままでやってきたことを信じてこれからもがんばってほしい。（36歳男性 調理師）
●ソフトの充実や、幅広いジャンルのソフトを発売してほしい。（24歳男性 フリーター）

記者の目

Xboxの対年末商戦向けのラインアップが、かつてなく充実したものであることは間違いない。それはここ1年で、マイクロソフトが地道に築き上げた成果だと断言してもさしつかえないだろう。とはいえ、販売店のXboxに対する冷え込みぶりは、目を覆わんばかりだ。いままでのXboxの苦戦による積み重ねが、こうした反応を招いてしまっているとしたら、少々残念なことだ。

一方で、何よりも心強いのはXboxファンの"アツさ"だ。Xboxをこよなく愛する彼らには「Xboxを盛り上げていこう」という確かな気概のようなものが見える。そういった、いわゆる"ロイヤルユーザー"を持つことができたのは、Xboxにとって何よりの宝物であり、大きな可能性と言えるだろう。今後は、そういった層をコアにしつつ、さらなるユーザーへの訴求を期待したい。そういった意味では、今年の年末商戦は、来年以降への足場を固めるための第一歩となる。この年末、どのような戦いぶりを見せてくれるか楽しみだ。

Xbox News Headline

今号のおもなニュース
9月21日～10月20日

このひと月のあいだに起こった、Xbox関連のニュースを紹介。今回は実りの秋にふさわしく、充実したイベントのリポートをお届けします!!

Event シャラポワも感激!? テニスのイベントに『Top Spin』がお目見え

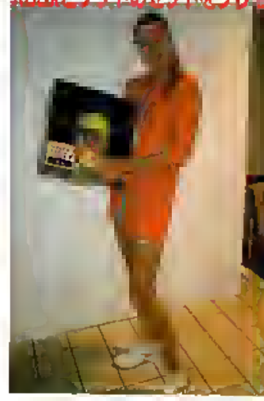
10月3日、東京・有明コロシアムにて、テニスファンを対象にしたイベント"ヨネックステニスフェスティバル"が開催。Xbox Touch&Tryコーナーが出展され、『Top Spin』で遊ぶことができた。これは、スポーツ用品大手のヨネックスと同作がタイアップ関係にあることから実現したもの。当日は一般ユーザーが参加してのゲーム大会なども行われ、優勝者には豪華景品がプレゼントされた。また、会場にはヨネックスのプロ契約選手である岩見亮選手も登場し、『Top Spin』をデモプレイ。日ごろよく同作で遊んでいるという岩見氏は、「しぐさひとつとっても、リアルで、びっくりしますね。イメージトレーニングにも活用できそう」と、そのクオリティーを高評価していたよう。イベントが開催されたのは、日本最大のテニストーナメント、ジャパン オープン テニス チャンピオンシップ 2004の前日で、大会の期間中は、『Top Spin』の試遊台が常時出展されていた。さらに、ジャパンオープンの女子シングルスで優勝したマリア・シャラポワ選手には、Xboxと『Top Spin』のセットが贈呈されるなど、まさにXbox一色のジャパンオープンだったぞ。





⬆⬅テニスファンを唸らせた『Top Spin』だ。

いまをときめくシャラポワ選手にXboxとソフトのセットをプレゼント!



⬅実力・人気急上昇のシャラポワ選手にXboxを贈呈。喜んでくれていたようだったぞ。

Event 『鉄騎大戦』のイベントが開催!!

カプコンのXbox Live専用ソフト『鉄騎大戦』のイベント、Project FireWorks"Line of Contact"が都内にて開催。トーナメント形式によるゲーム大会が行われた。発売後8ヵ月経ってのゲーム大会は、根強い人気を持つ同作ならではのこと。当日は手馴れの『鉄騎大戦』ファン9組がエントリー。いずれ劣らぬ精鋭による、5対5のハイレベルな戦いがくり広げられた。また、当日は『メックアサルト2：ローンウルフ』など、最新のXboxタイトルなどもプレイ可能で、来場者の関心を集めていた。



⬆クラブのようなおしゃれな演出で大会は行われ、雰囲気を盛り上げていたぞ。



⬆大会を制したのは、強豪の"Mine of Compact"。賞品のヘルメットをゲット!!

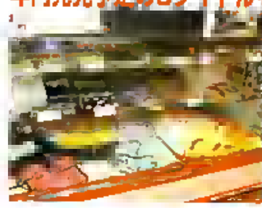
Event "東京国際エンタテインメントマーケット2004"が開催

10月23日、24日の両日、幕張メッセにてゲームやアニメなどが一堂に会する"東京国際エンタテインメントマーケット2004"が開催。人気キャラや期待のコンテンツなどがお披露目された。ゲーム関連では、テクモブースで『DOAU』や『GUNGRIFFON Allied Strike』、『FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly』などのXboxタイトルを出展。人気を集めていた。



⬆12月発売予定の『GUNGRIFFON Allied Strike』もプレイ可能だったのだ。

テクモブースはXboxが充実 年内発売予定の3タイトルを出展



⬅『DOAU』関連のグッズなども販売していた。

Topic "ゲーム甲子園"のセミナーへ行こう！

ゲーム業界の即戦力を求めることを目的に実施された、クリエーターへの登龍門とも言うべき"ゲーム甲子園"。第1回で大賞を受賞した、渡辺修司氏を講師に招いてのセミナーが、11月20日(土)に、デジタルハリウッド東京本校(千代田区)で開催されることになった！　当日は、企画書制作のノウハウなどがレクチャーされるのだ。つぎの"ゲーム甲子園"に応募をするときの参考にしてみてはいかが？　参加は無料で、申込みは予約制となっているぞ。申込みの受付は、以下サイトからのみとなっているのでご注意を。

▶▶▶ http://www.dhw.co.jp/gamekoshien2004

TOPIC ビル・ゲイツ会長がCES 2005で基調演説を行うことが決定！

マイクロソフトは、2005年1月にアメリカのラスベガスで開催される、世界的な規模の家電市CES 2005で、同社のビル・ゲイツ会長が基調演説を行うことを発表した。過去には同イベントでXboxを始め数々の大きな発表が行われてきているだけに、有識者からは次世代Xboxの発表が行われるのではないかという意見も出ている。来年早々大きな動きがある!?

TOPIC 『Halo 2(ヘイロー2)』の米国での予約本数が150万本を突破！

10月19日、マイクロソフトは北米における『Halo 2』の予約本数が150万本を突破したと発表した。これは、ゲームソフト史上の最高の数字だとか。さらに、発売初日24時間の売上高が、『スパイダーマン2』や『ハリー・ポッターとアズカバンの囚人』などの人気映画を抜いて、エンターテインメント史上最高となる見通しとのこと。ゲームの枠をも飛び越えた『Halo 2』のモンスターぶり。果たしてどこまで売上を伸ばすのか……大いに期待したい。

TOPIC 『FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly』の予約特典が決定！

テクモの『FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly』の予約特典として、前作のハイライトムービーを収録した映像DVDと特製ブックレットが収録されたプレミアムディスクが付くことが明らかになった。特製ブックレットは、設定資料や描き下ろしイラストが収録されたレアなデータ集なのだ。特典は数に限りがあるのでご注意を。

やじ馬ニュースX

発売まえの人気作を実際に手にする絶好の機会!! この年末に開催予定のXbox関連のイベントを総まくり！

Xbox史上最高とも言えるほど、充実した陣容を誇る年末のタイトルラインアップ。そんなソフトに負けないくらい充実しているのが、じつはXbox関連のイベント。いまから12月のあいだだけでも、大小織り交ぜ7つのイベントが、26ヵ所もの会場で行われる予定だ。ファンにとっては、最新のXboxタイトルに触れるいいチャンスと言っていいだろう。

そんなイベントの軸となるのが、やはり『Halo 2』だ。すでに10月中旬からは"『Halo 2』先行体験会"が全国7ヵ所にて開催されているが、発売直後の11月11日からは、全国のビックカメラ6店舗で"『Halo 2』発売後体験会"が実施。また、もうひとつのキラータイトル『DEAD OR ALIVE Ultimate』も発売直後から"『DOAU』が体験できる！"を開催。どちらのイベントもXbox Liveにつなげるので、Xbox Liveを試してみたい、というユーザーには絶好の機会かも。

また、この年末はXbox突撃隊関連のイベントも盛りだくさん。学園祭への参加やファンサイトオーナーのオフ会など、全国6ヵ所でのイベントが予定されているぞ。しかも、そのほとんどで、『Halo 2』を遊ぶことが可能なのもうれしいところ。

良質のソフトを実際に手にとってもらうことで、そのソフトのよさをわかってもらおうという、基本に立ち返った年末のプロモーション展開。ひとりでも多くのファンがXboxに触れてくれることを期待したい。　(F)



↑10月に行われた神奈川大学の学園祭の模様。Xbox突撃隊のイベントも多数用意。

年末のXbox関連イベント一覧

「DOAU」が体験できる！　日時：10月28日(木)以降
場所：全国のビックカメラ6店舗(新宿西口店、有楽町店、名古屋店、大阪なんば店、札幌店、福岡天神店)
各店舗に試遊台を設置。発売直後からテクモの「DEAD OR ALIVE Ultimate」を体験できる。店舗をXbox Liveにつないでのオンライン対戦も可能となっている。

「Halo 2」先行体験会　日時：11月6日(土) 午後12時～午後4時30分(店頭にて参加受付・整理券配布) 午後1時～午後5時 (体験会開催)
場所：埼玉県・ソフマップGIGASTORE大宮店
発売まえに「Halo 2」を楽しめる最後の機会がこちら。4対4によるチーム戦(ルールは"キャプチャー・ザ・フラッグ")が楽しめるようになっているのだ。

「Halo 2」発売後体験会　日時：11月11日(木)以降
場所：全国のビックカメラ6店舗(新宿西口店、有楽町店、名古屋店、大阪なんば店、札幌店、福岡天神店)
各店舗に試遊台を設置。全国6ヵ所で「Halo 2」が楽しめる。Xbox Liveをつないでのオンライン対戦も可能。ほかにも最新タイトルが遊べるようになる模様だ。

Xbox Arcade Titles　店頭トーナメント Vol.2　日時：11月13日(土)
場所：ビックカメラ新宿西口店(東京)、なんば店(大阪)
「ストリートファイター アニバーサリーコレクション」と「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」による店頭トーナメント大会。東京、大阪の上位入賞者はXbox Liveで対戦。

Games Japan Festa 2004 in OSAKA　日時：11月13日：午前10時～午後6時　11月14日：午前10時～午後5時
場所：マイドームおおさか
大阪発のゲームイベントにXboxが出展。「Halo 2」や「プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース」、「METAL WOLF CHAOS」などを出展する予定だ。入場無料。

Xbox ビデオチャットが体験できる！　日時：11月最終週～　場所：[illegible]
11月最終週より首都圏の3店舗でXbox ビデオチャットの体験コーナーが設置。

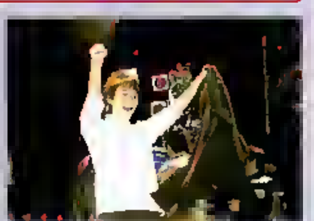
Xbox突撃隊イベント

Xboxのよさをアピールすることを目的に開催されるXbox突撃隊イベント。手作り感覚が最大の魅力。和歌山大学の学園祭以外では「Halo 2」を楽しむことができる。

Xboxで遊ぼう♪in大阪Vol.5　日時：10月31日(日)午前10時～午後7時30分　場所：大阪市大正コミュニティーセンター2F
和歌山大学 和大祭2004Xboxゲーム大会　日時：11月6日(土)午前10時～午後6時
鹿児島大学 大学祭Xboxコミュニケーション広場　日時：11月13日(土)午前10時～午後5時
電気通信大学 調布祭 Halo 2大会&Xbox交流会'04in電通大　日時：11月20日(土)午前10時～午後5時
Xboxファン交流会～らっくんぽ～(札幌)　日時：12月5日(日) 午前10時30分～午後4時　場所：札幌・ちえりあ2F
Xboxオフin福岡 Vol.4　日時：12月12日(日)午前10時30分～午後5時　場所：福岡市・新光ビル
XNEWSのソナタ　日時：12月18日(土)午後1時～午後7時　場所：池袋・ハナシン株式会社　SQUARE8 4Fホール

緊急告知　年明け早々、『Halo 2』のXbox Championship開催が決定!!

今年の3月を最後にしばらく開催されていなかった、Xbox最大のイベント"Xbox Championship"だが、年明け早々、Vol.5の開催が決定！　タイトルは『Halo 2』！　団体戦と個人戦が行われるのだ。参加エントリーなどの詳細は、11月下旬に公式サイト(Xbox.com/)にて告知される予定。いまから腕を磨いておこう！



↑Vol.3の『Halo』で弱冠17歳のYASUHIROさんが2冠を達成した。連覇は成るか？

Xbox Championship Vol.5 ～Halo 2～ 開催概要
地区予選：2005年1月下旬～2月下旬予定
全国決勝　2005年3月上旬予定(東京)

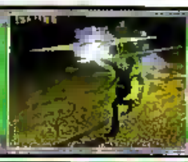
黒い玉手箱　『Halo 2』の意義

『Halo』を初めてプレイしたときの衝撃が忘れられない。それまでFPSというものにはまるで興味はなかったのだが、このゲームに触れて自分の中の"ゲーム観"がガラリと変わってしまったほどだ。しかしXboxの日本でのロンチに『Halo』は間に合わずXboxは思いがけず出だしでつまずく。マイクロソフトの関係者は"『Halo』が発売されれば！"を合い言葉に販促活動を続けていたが、頼みの『Halo』も思ったほどの販売を記録することができなかった。日本にFPSを根付かせる土壌がなかったのか？　関係者の衝撃は想像に難くない。

しかしだからといって、このゲームのすばらしさが色あせるものではない。『Halo』は確実に日本のコアなゲームファンのハートをつかんだ。Xboxユーザーは、とにかく熱い。いいゲームと知ったら、いろいろな人に教えたくてたまらなくなる(筆者の想像だが当たっていると確信している)。そんな熱いファンに支えられて、このゲームもXboxを語るうえで欠かせない存在となった。

このゲームの続編が、いよいよ発売される。日本のマイクロソフトの戦略も、この『Halo 2』を中心に展開することだろう。今後のXboxの行く末を占う、最重要ソフトである。売れ行きに注目したい。

XboxソフトTOP10売上ランキング



マイクロソフトの「ファントムダスト」が堂々の1位。発売初月にして5000本を超える販売は、健闘した結果。ただし、内作タイトル第2弾としては、いささか物足りない数字かも。2位以下は、「フル スペクトラム ウォリアー」など新タイトルがずらり。10本中5本までが初登場タイトルという、かなりフレッシュなランキングに。いまひとつ販売本数に結びついていないようなのがいささか残念。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	ファントムダスト	マイクロソフト	9月23日	5200	5200
2	—	フル スペクトラム ウォリアー	マイクロソフト	9月30日	2217	2217
3	—	スター・ウォーズ バトルフロント	エレクトロニック・アーツ	10月7日	2125	2125
4	—	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	10月7日	1553	1553
5	—	ヒットマン：コントラクト	アイドス	10月14日	1469	1469
6	1	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	9月2日	1050	2904
7	4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	964	13585
8	2	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	7月29日	950	9738
9	5	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ (Xbox プラチナコレクション)	フロム・ソフトウェア	9月2日	770	1543
10	—	ヒットマン：サイレントアサシン (Xbox プラチナコレクション)	アイドス	9月2日	681	1107

集計期間：9月13日～10月17日
※このランキングはP112に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：9月13日～9月19日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	386
2	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	269
3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	259
4	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ (Xbox プラチナコレクション)	フロム・ソフトウェア	219
5	ヒットマン：サイレントアサシン (Xbox プラチナコレクション)	アイドス	187

2週目Best5 集計期間：9月20日～9月26日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ファントムダスト	マイクロソフト	3643
2	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	209
3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	192
4	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ (Xbox プラチナコレクション)	フロム・ソフトウェア	189
5	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	174

3週目Best5 集計期間：9月27日～10月3日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	フル スペクトラム ウォリアー	マイクロソフト	1626
2	ファントムダスト	マイクロソフト	870
3	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	165
4	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ (Xbox プラチナコレクション)	フロム・ソフトウェア	158
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	156

4週目Best5 集計期間：10月4日～10月10日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	スター・ウォーズ バトルフロント	エレクトロニック・アーツ	1683
2	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	870
3	ファントムダスト	マイクロソフト	407
4	フル スペクトラム ウォリアー	マイクロソフト	326
5	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	189

5週目Best5 集計期間：10月11日～10月17日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ヒットマン：コントラクト	アイドス	1469
2	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	683
3	スター・ウォーズ バトルフロント	エレクトロニック・アーツ	462
4	ファントムダスト	マイクロソフト	380
5	フル スペクトラム ウォリアー	マイクロソフト	263

ハード販売台数

- 9/13～9/19 184台
- 9/20～9/26 266台
- 9/27～10/3 231台
- 10/4～10/10 304台
- 10/11～10/17 172台

推定実売台数(9/13～10/17) 1157台

累計販売台数 447464台

Xbox読者の期待ランキングTOP10

なんと初登場タイトルが4本！ 注目株は8位に入った「キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダーズ」。RPGを望むユーザーがいかに多いかを証明した!?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	3	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	54.0
2	2	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	11月11日	50.5
3	5	Fable	マイクロソフト	2005年	26.3
4	4	OutRun2	セガ	12月16日	21.7
4	7	FATAL FRAME II Crimson Butterfly	テクモ	11月11日	21.7
6	6	スパイクアウト バトルストリート	セガ	今冬	21.2
7	—	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	12月22日	18.7
8	—	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダーズ	ジャレコ	今冬	18.2
9	—	Sudeki(仮題)	マイクロソフト	2005年	16.2
10	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002(仮題)	SNKプレイモア	今冬	13.6

※本誌11月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：9月30日～10月10日）
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶTOP20

ランキングにとりたてて大きな動きはないが、Xboxプラチナコレクションが発売された「ヒットマン：サイレントアサシン」が10位に急伸したのが目につく。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	381
2	4	Halo	マイクロソフト	2002年4月25日	356
3	1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	304
4	3	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	276
5	5	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	80
6	6	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	7月29日	64
6	8	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	64
8	6	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	64
9	10	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	51
10	17	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス	2003年7月3日	49
10	9	Project Gothem Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	49
12	12	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	6月10日	48
13	19	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	7月8日	47
14	11	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	39
15	13	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	39
16	17	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	34
17	15	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	32
18	—	ディノクライシス3	カプコン	2003年6月26日	29
19	16	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	27
20	13	戦国無双	コーエー	7月29日	26

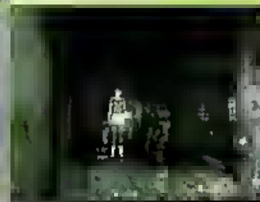
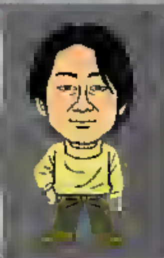
※本誌10月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

10月28日～11月11日

発売日 / 作品 / 評価家	10月28日発売	11月11日発売予定	11月11日発売予定
作品	**デッド・オア・アライブ アルティメット**	**Halo 2**	**フェイタルフレーム2 クリムゾン・バタフライ**
			
	テクモ	マイクロソフト	テクモ
	対戦格闘 Live対応	SFシューティングアドベンチャー Live対応	ホラーアクションアドベンチャー
	9240円［税込］	7140円［税込］	7140円［税込］
	1997年に発売されたセガサターン版『DEAD OR ALIVE』の完全移植と、名作『DEAD OR ALIVE2』の豪華2本セット。ステージやコスチュームなど新要素が満載されている。Xbox Liveに対応しており、熱い通信対戦が楽しめるのだ！	全世界で500万本以上を販売した『Halo』の続編。主役はもちろんマスターチーフで、基本は継承しつつ、グラフィックやゲーム内容を正統進化させた王道的内容となっている。Xbox Live 対応で、最大16人でのバトルが楽しめるぞ。	プレイステーション2で発売されていた『零～紅い蝶～』にオリジナル要素を加えた決定版。ゲームは地図から消えた村、皆神村を舞台にして展開する。和風ホラーならではの恐怖の演出を、たっぷりと味わうことができるぞ。ヘッドホン必須。
松井ムネタツ  パソコンの辞書をATOK17にしてみました。原稿がサクサク書ける……ような気がする。そのわりにはこの原稿遅れてすみません(涙)。さて、今回レビューした3本はどれも傑作。タイプの違うタイトルだが、やり込み甲斐のあるものばかり。ぜひ全部楽しんでほしい。本誌編集長。	**10** 完全新作と言ってもいい完成度。技術的にもゲーム的にも、対戦格闘ゲームをここまで"楽しく"遊べるタイトルはそうそうない。思っていた以上に違和感なくXbox Live対戦できるのもホントすごい。もちろん、オフラインでも十分楽しい。CPU戦もかなり対戦っぽく遊べるのは○。買い！	**10** 対戦はすごく熱い。ここまで寝食忘れて遊んだのは久しぶり。マップといい武器といいその配置といい、考え抜かれたデザインはさすが。これまで謎だったキャンペーンモードのシナリオは、その怒涛の展開に腰ぬかすこと間違いなし。これを遊べるXboxユーザーは本当に幸せ。マジで。	**8** いわゆるビックリさせる系のホラーなんだけど、わかっちゃいるのに本気で驚いてしまう。あわてふためいてシャッターをうまく押せなかったり。マジで怖いんですけど。オリジナルのFPSモードは、これまた新鮮な雰囲気で遊べる。単にシナリオが怖いというだけでなく、ゲームとしても完成度は高い。
加藤政樹  『ファントムダスト』に夢中になりすぎて原稿が遅れ気味な本誌編集者。田川さんの本業が忙しくなってしまったため、レビュー続行困難とのこと。来月から新レビュアーが登場する予定です。で、オススメゲームは当然ながら『DOAU』と『Halo 2』で決まり。買うしかないでしょ。	**9** サービス過剰なほどの美しい&お色気グラフィックは健在どころか進化。もうお腹いっぱい楽しめます。そんな外見に注目されがちな作品ですが、対戦して飽きないのは、格ゲーとして作り込まれているからこそ。懐かしきサターン版も思いのほか楽しめた。揺れ具合が話題になったのも納得。	**9** FPSはどうにも苦手な性質なのですが、よくできたゲームはやっぱり楽しい。サクッと進む序盤からゲームに引き込まれ、あとは『Halo』世界にどっぷり。死んでも向上心を刺激され、なんとかクリアーしたくなる作りに感心。で、わいわいと8人対戦しました。もう楽しすぎ！　大きいモニター推奨。	**7** 前作未プレイ。やっぱ和風心霊ホラーは日本人のビビリ心を刺激します。サスガのグラフィック、効果音と世界観作りがよくできていてドキドキしまくり。この点に関しては秀逸。で、独特の戦闘が少々難しく、さらに移動速度が遅いのでイライラすることも……。怖がらせ重視ということでは成功かも。
ローリング内沢  今月の3作品はどれもオススメ。すべて続編もしくは移植作品なので、前作のファンだった人は手放しで購入されてもよいかと。個人的には『Halo 2』かな。多人数での対戦プレイは、まさにスポーツそのもの。やり込むほどにいい味が出てきます。みんなで楽しさを共有できますよ。	**9** キャラクター人気が先行しがちな作品だが、それを差し引いたとしてもゲームとしての完成度は高い。連続技がサクサクと決まる爽快感、そしてその爽快さをより増幅する効果音や演出などが盛りだくさん。システム的にはオーソドックスだが目や耳でも楽しめる作りにこだわりを感じる。	**9** とにかく演出が秀逸。プレイヤーの気分を盛り上げるためのさまざまな仕掛けが詰め込まれている。緊迫した戦場で交わされるノンプレイヤーキャラとの会話は、プレイヤーの臨場感を高めてくれる。さらに、さまざまな銃器や乗り物の存在が自由度を広げてくれている。対戦も非常に熱い。	**8** プレステ2で発売されている、『零～紅い蝶～』のリニューアル版。グラフィックやシステムが向上され、より遊びやすくなった印象。とくに今作から導入されたFPSモードは必見。すでにプレステ2版をプレイした人でも新たに楽しめるかと。映像、音、振動をリンクさせた恐怖は心地よい。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。今回はすごいです。『Halo 2』と『DOAU』は、本誌を定期購読するようなXboxファンであれば、購入必須。『フェイタルフレーム2』は、テクモの3D美少女キャラファンであれば当然押さえるべきタイトルです。軍資金、足ります？	**8** 『3』よりも小気味よくなったインパクト時の演出が、格闘の中毒性をグンと高めています。とはいえ本質は"Xboxユーザーの縁起物"というか、ここまでCG美が追求されていて、各種サービスが充実しているんだから、細かいゲーム性がどんなだっていいんじゃないでしょうか。暴言？	**9** ゲームのために用意されていることを感じさせないフィールド構成の妙はさすが。ヤマ師的プレイが通じにくくなっている玄人指向なバランスといい、前作でFPSに目覚めたユーザーへの責任をきっちりととってくれる作り込みようです。一連のマルチプレイはつまらないわけないじゃないですか。	**9** "唐突さ"を生命線としたビビらしの手法は前作といっしょ。外界を遮断した環境でプレイすると、やっぱり怖いです。とりわけ1人称視点モードのプレイ感覚は危険。イベントムービーが始まるとホッとするって、どういうこと!?本編以外の部分に目立つ小洒落た雰囲気は、やや興醒めか。
TOTAL POINT	**36** POINT	**37** POINT	**32** POINT

イラスト：荒井清和

緊急速報!!

→『GTA』シリーズの
Rockstar Gamesが贈る珠玉のウェスタン・ガン・アクション!!



無法者が集う荒野。ここでのルールは銃が決める!

国家独立に沸きあがり、野心に満ち溢れた西部開拓時代のアメリカ。本作は、この時代に生きたひとりの賞金稼ぎ・レッドとして、無法者たちとの戦いをくり広げていくガン・アクション。荒野での決闘に、ちょっとしたいさかいから始まる撃ち合い、強盗団の襲撃など、数々のミッションをこなしていくことで、西部劇のテイストを存分に盛り込んだガン・ファイトが楽しめるのだ。また、アクション部分だけでなく、レッドのエピソードを軸に、さまざまな登場人物たちの視点から語られる奥深いストーリーも見逃せないポイント。

リボルバー以外にもさまざまな銃が登場

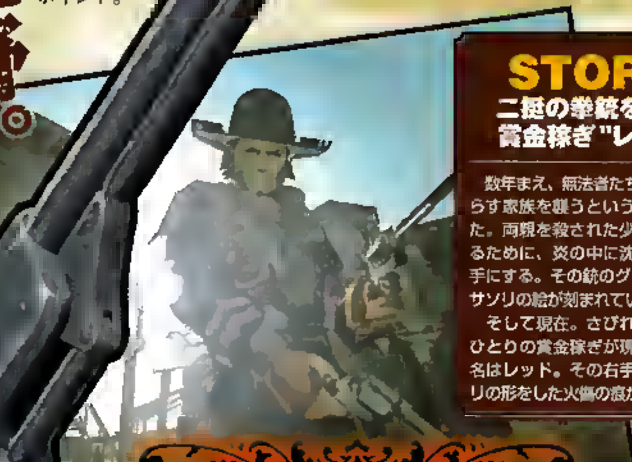
主人公・レッドはさまざまな武器を手に敵と渡り合っていくことになる。ゲームを進めていくなかでいろいろな武器が登場するので、ミッションに合わせて銃を使い分けていくことになる。どんな武器が出てくるのか、気になるところ。





↑→備え付けのガトリングで敵を迎撃(上)。ライフルなら、遠距離からの狙撃も可能となっているぞ(右)。







STORY
二挺の拳銃を操る賞金稼ぎ"レッド"

数年まえ、無法者たちが荒野で暮らす家族を襲うという事件があった。両親を殺された少年は、生きるために、炎の中に沈む父の銃を手にする。その銃のグリップには、サソリの絵が刻まれていた……。

そして現在。さびれた田舎町にひとりの賞金稼ぎが現れる。男の名はレッド。その右手には、サソリの形をした火傷の痕が……。

RED・DEAD REVOLVER

カプコンから西部劇ガンアクションのリリースが決定! 『GTA』シリーズでおなじみのRockstar Gamesだ。西部開拓時代の米国を舞台に、ワイルドな男の生き様を見せつける!

action

[illegible]	レッド・デッド・リボルバー	[illegible]	ガンアクション
[illegible]	カプコン	[illegible]	Rockstar Games
[illegible]	2003年発売予定	[illegible]	未定
[illegible]	5.1ch	[illegible]	[illegible]
[illegible]	非対応	[illegible]	15歳以上推奨
[illegible]	未定	[illegible]	未定

西部劇ならではのシチュエーションを盛り込んだ多彩なミッション

プレイヤーが操るレッドは賞金稼ぎということで、ミッションは賞金首との戦いがメインとなるようだ。一口に賞金首といっても、一匹狼であったり、荒くれ者が集まった強盗団だったりとさまざま。ここでは、そういった西部劇ならではの戦いの場面をチェックしていこう。







←↑奥に敵がいないか、仲間と確認を取りつつ慎重に進んでいくのだ。

SITUATION.2 盗賊砦への潜入

荒野の砦に盗賊団の姿が。コイツらを一掃するべく、レッドは困難な砦への潜入を試みる！ ひとたび敵に見つかれば、ハチの巣にされること必至の危険なミッションも用意されているのだ。

SITUATION.1 街中での死闘

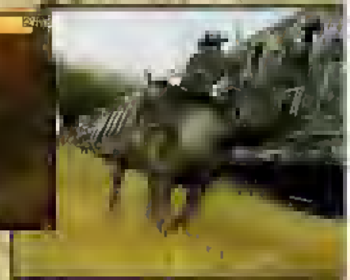
廃墟と化した街に居座るならず者たち。近くを通りかかった者に襲いかかってくるアブナイやつららしい。巧みな連繋を取るヤツらと、どう戦う!?



SITUATION.3 馬上での戦い

西部劇での乗り物と言えば、やはり馬。馬に乗った敵を相手にするには、こちらも馬を使わなければ話にならない。馬を操りながらの、スピード感溢れる銃撃戦がくり広げられる。





↑→馬車や列車などに乗った敵と戦うときにも馬は必須！

CLOSE UP!

SYSTEM

西部劇の醍醐味が感じられるふたつのゲームシステム

西部劇において、最大の見せ場であり、欠かせない要素がガンアクション。この緊迫感高まる戦いをさらに盛り上げる、ふたつのゲームシステムをチェック！ 演出として盛り上がるというだけでなく、決闘の勝敗にも大きく関わるシステムなので要注目だ！

SYSTEM 1 DEAD EYE デッドアイ

敵のモーションがスローに!

このシステムを発動させると、一定時間ゲーム全体にスローがかかる。通常は一瞬で判断して撃たなくてはならないところを、じっくりと見てから撃つことができるのだ。敵の急所にバッチリ狙いを定めてから撃つべし！



↑敵が多くとも、デッドアイを使えば落ち着いて対処できる。



←敵の急所に狙いをさだめ、照準を合わせて撃て！

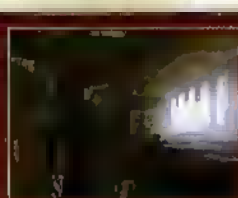
SYSTEM 2 DUEL デュエル

撃たれるまえに撃て！

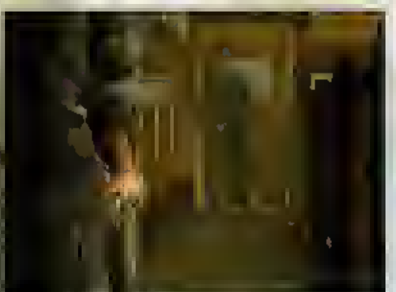
いわゆる"クイック・ドロウ"。お互いに銃をホルスターに納めた状態から、抜き撃ちの速さと狙いの正確さを競う、ガンマンとしてのプライドを賭けた1対1の勝負。無論、さきに弾をヒットさせたほうの勝ちだ。



→ホルスターから素早く銃を抜き、撃たれるまえに撃つのだ！



↑デュエルは、いつ起こるかわからない。気を緩めるな！



←列車内で敵に遭遇し、いきなり決闘シーンに突入する、などといった展開も！



強くなりたければ銃を取れ！



HALO 2

ヘイロー2

待ちきれない戦士諸君に贈る 最新情報＆復習スペシャル!!

残すところ、あと少し。本当にあと少しの時間なのに、あと少しの時間だからこそ待ちきれない。そんな戦士たちに贈る最後の総力特集、コレさえ読めば準備は完璧！

Spec FPS

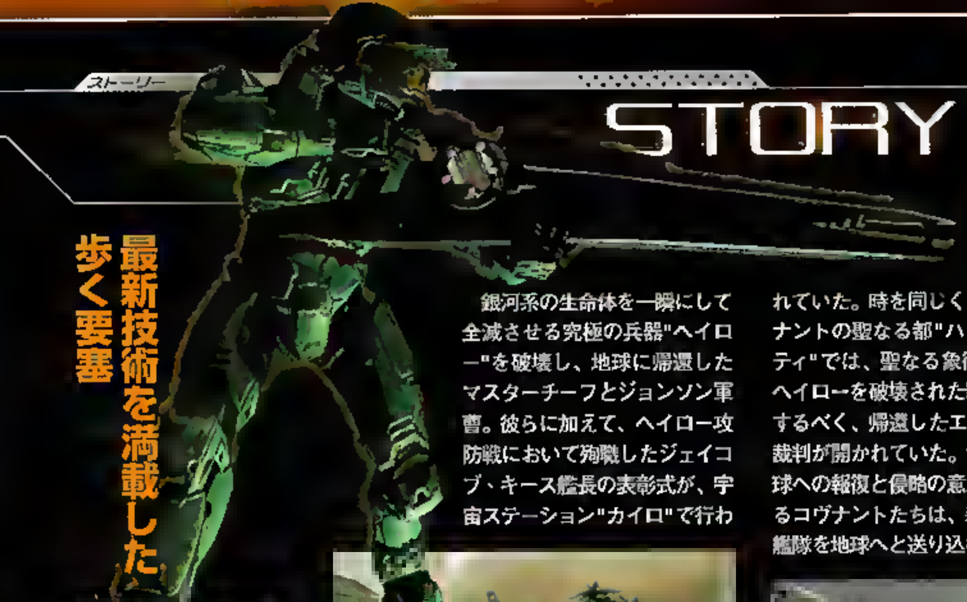
	ヘイロー2		SFシューティングアドベンチャー
	マイクロソフト		Bungle Studios
	11月11日発売予定		7140円［税込予価］
	HDTV(D2)、5.1ch		[illegible]
	OP [illegible] VC OL SR		15歳以上
	未定		
	初回限定分は特製メタルケース仕様、プレミアムDVD同梱。リミテッドエディションXbox Live同梱版(9975円［税込予価］)は初回限定版、Xbox Live 12ヶ月ご利用カード、Xboxボイスコミュニケータ同梱		

ついに明らかになった詳細情報!!

今回の記事には、いままでお伝えしてきた情報だけでなく、編集部が独自にプレイ取材したインプレッションや、開発陣へのインタビューもふんだんに織り込まれている。ひとつでも多くの新情報を求める人は、くまなくチェックされたし。本作を知らない人はすべてのトピックスを読んだうえで前作をプレイすると、さらによく理解できるだろう。なお、25～26ページにはいままで明らかにされなかった序盤のストーリーについても触れているため、発売までガマンしたい人はそこだけ飛ばして読むことをオススメする。

ストーリー

STORY 地球に異星人コヴナントが襲来！



最新技術を満載した歩く要塞

銀河系の生命体を一瞬にして全滅させる究極の兵器"ヘイロー"を破壊し、地球に帰還したマスターチーフとジョンソン軍曹。彼らに加えて、ヘイロー攻防戦において殉職したジェイコブ・キース艦長の表彰式が、宇宙ステーション"カイロ"で行われていた。時を同じくしてコヴナントの聖なる都"ハイチャリティ"では、聖なる象徴であるヘイローを破壊された罪を処罰するべく、帰還したエリートの裁判が開かれていた。ついに地球への報復と侵略の意思を固めるコヴナントたちは、新たなる艦隊を地球へと送り込む……。



⬆盾と鎧、ビーム砲で装備したハンター。並みの火力では歯が立たない強力な戦士だ。

スパルタンII マスターチーフ

最新鋭の特殊合金アーマー"ミョルニルVI"に身を包んだ、対コヴナント特殊部隊の生き残り。ある程度の攻撃を防ぎ、自動再生するシールドを搭載。あらゆる兵器を扱えるスーパーソルジャーだ。



⬆宇宙海兵隊の仲間たちとワートホグを駆り、コヴナントの上陸地点へと攻め込んでいく。ドライバーとガンナーの息のあったチームワークが勝利のカギを握る。



⬅コヴナントの機動兵器、ゴーストの強奪に挑むチーフ。敵のゴーストドライバーと火花を散らす一騎打ち！

機動兵器で行う高速バトル！

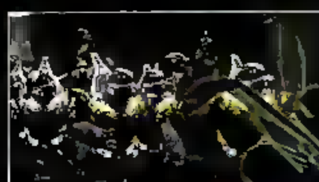
CHARACTER 人類の希望、そしてコヴナントの脅威

キャラクター

敵、味方を問わず魅力的なキャラクターたちが暴れまわる本作。今回はなんとコヴナントもしっかりしゃべる！ので、戦闘中もさらにエキサイティングなやり取りを聞けるようになった。まずは覚えておきたいメインキャラを紹介しておくので、プレイまえにしっかり復習すべし。



⬆宇宙ステーション司令官から表彰されるシーン。コルタナも同席です。



➡集団で行動するグラント。知能は小学生クラス。



奴らは群れでやってくる

地球軍 生き残りを賭けて戦う戦士たち



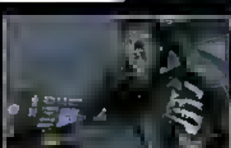
コルタナ

高度な性能の人工知能（AI）でハッキングなどもお手のもの。髪型が少しロングに。

ジョンソン軍曹



なぜか生き残った歴戦の勇士。海兵隊の面々を率いてチーフをサポートしていく。



ミランダ・キース中佐

前作で登場したキース艦長の娘。父に負けず劣らずの行動力と度胸の持ち主だ。

コヴナント 宗教で統率される好戦的な異星人



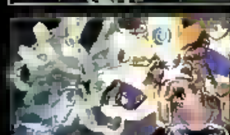
グラント

エリートの指揮によって行動する下級兵。能力は低く、戦闘をサポートする程度。



ブルート

ゴリラに近い外見を持つパワーファイター。移動速度も速く、接近戦で強さを発揮。



預言者

コヴナントたちすべてを率いる祭司のような存在。複数人の合議制で決定を下す。

コヴナント エリート

2メートルをゆうに超える長身と高い知能、強大な戦闘力を持つコヴナントの主力兵士。マスターチーフと同じようなシールドを搭載しており、あらゆる戦闘を自在にこなす優れたソルジャーだ。

アクション

ACTION 誰にでも楽しめるFPSのシステムとは



⬆この戦場では何が起きるかわからない。戦闘力や勇気よりも、柔軟な発想とセンス、判断力が問われるだろう。健闘を祈る！

従来のFPSでは敵を狙って撃つ、という戦闘の一面をメインに押し出したものが多く、プレイヤーの行動できる幅が限られていた。だが本作は豊富な兵器と武器、アクションとマップ上の仕掛けをすべて駆使して進めていくため、どんなプレイヤーでも活躍できる要素を多分に含んでいる。物語を進めていく"キャンペーン"から世界中の戦士たちと腕を磨く"マルチプレイ"まで、その要素に変わりはないと言ってもいい。本作が好物の人も食べず嫌いの人も、この項目をしっかりと熟読して魅力を確認してほしい！



⬆すべてのアクションや戦闘に戦略がある。やみくもに撃つだけで勝てるほど甘い世界ではないのだ。

撃つ！ 敵に自分を刻み込む 魂の一撃をねじ込め

FPSである以上、シューティングとしての魅力も最高の仕上がりで、なおかつふんだんに用意されている。どんな武器が登場するかは以降の章に詳しくリストアップしてあるので、そちらをチェックしてほしい。射撃するだけで快感を覚える気持ちよさはすべてのプレイヤーを熱狂させるだろう。



⬅今回から登場の両手撃ちは快感も威力も2倍の効果です。



⬅武器ごとに用意されているズーム画面のデザインも秀逸。



⬅ワートホグの後部座席でタレットを操作し、出会う者すべてをなぎ払う！ 圧倒的な火力での蹂躙もまた楽しい。

飛ぶ！ 大空を自由に駆け巡る快感！

前作で登場したコヴナントの飛行兵器、バンシーが今回は対戦で使用できるのも見逃せないポイントだろう。敵のバンシーとくり広げる空中戦や、地上の仲間をサポートする援護射撃はいままでにない楽しさを提供してくれるはず。戦闘機ならではのアクションで華麗に魅せろ！



⬅宙返りや左右へのロールを連続して行えるので回避も容易。



➡つねに前進している特性を理解し、どう乗りこなすか？

走る！ あらゆる地形をねじ伏せ 走破する楽しさは格別

広大なマップをすばやく移動するために必要なのは、乗り物とそれを操るテクニックだ。前作と比べて乗り物ごとの機能が追加され、挙動も運転しやすくなったため、疾走する快感はさらに上がっている。銃なんて撃ってるヒマがあったら走りたい、なんていうプレイヤーも出てきそうな予感が？



➡対戦でも起伏に富んだ地形が多い。過激なドライブを堪能できる。



⬅ガンナーに撃たせてもよし、そのまま突っ込んで跳ね飛ばしてもよしです。

乗り物を支配する者が戦況を支配する

EDITORS' IMPRESSION 編集えんどう＆ライター鶴岡の 先取りプレイインプレッション ACTION アクション編

え：新要素の"車両強奪"って、自分が奪われるとかなり悔しいね（笑）。

鶴：基本的にどんな乗り物でも強奪できる、されるから油断はできない。強奪はアクションのカッコよさもあるし、相手にプレッシャーもかけられるので、練習する価値はかなりあるのではないかと。そう言えば、今回は車両のほか、いろんなものが壊せるようになったのにも注目かな。

え：建物の一部や乗り物が壊せるのは確認したけど、ほかにも？

鶴：ある対戦ステージでは、一定ダメージで光り、つぎのダメージで爆発するといったエネルギータンクとかも見かけました。これらの位置を覚えておくと、相手が隠れたときに戦略的に立ち回れそう。

え：そうそう、個人戦で対戦しているとき、敵の運転するワートホグに同乗できたんだよ。もう、いつ裏切ろうかってずっとドキドキで！



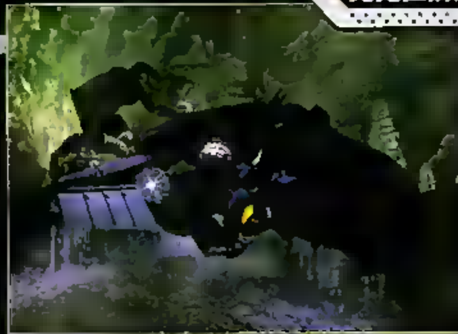
⬆キャンペーンは序盤がかなり親切な設計に。初めてプレイする人でもガイドが適切な行動を指示してくれる。

⬇シールドゲージのみの表示で体力の概念がなくなったため、ゲームのテンポがかなりアップ。



奪う！ ピンチとチャンスが一気に逆転する

前作では相手の乗っている兵器に轢われたらドライバーを倒すしか方法がなく、なすすべもなく轢かれることが多かったが、今回は強奪が可能なのでやられてばかりでは済まさない。相手の動きを読んで立ち回り、奪ったあとは相手に同じ恐怖を味わわせるのがオツな感じです。

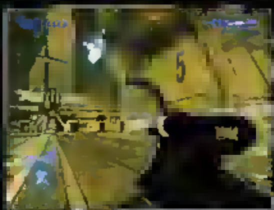


←もちろん、自分が強奪されることもあるので、ドライブ中はご注意を。

奪った瞬間はカメラワークも変化する



←強奪するとカメラが回り込み、相手を乗り物から叩き落とす姿が見られる。



←バンシーももちろん強奪可能。飛んできたら……。



←銃撃を回避しつつ待ち、近寄ったところでジャンプ。



←ボタンをタイミングよく押せばバンシーに貼りつける。



←あとは蹴り落とせば晴れてマイマシンに。気持ちいい！

殴る！ 相手に忍び寄り静かに倒したいアナタに

今回、さらに重要度を増しているのが究極の接近攻撃である"殴り"だ。どんな強敵でも背後から頭部を殴ると一撃で倒せるため、これでやられると非常に屈辱的な気持ちになる。もちろん殴った側は幸せの絶頂だ。本作には近接専用武器のエナジーソードも加わり、より殴りの快感がアップしそうだ。

➡武器によっては殴りモーションが2種類あったりと細かい変化も。





←気づいていない相手にこっそり忍び寄って惨殺。バレても力押しできる強さもソードの魅力です。

壊す！ 純粋な快感と戦略的なアイテムとしての存在

乗り物や地形、オブジェクトなど、破壊できる要素が格段に増えた本作。吹き飛び崩れ去る瞬間のカタルシスもすばらしいが、そこに隠れた敵を倒したり、誘爆させて状況を動かすなど戦略に富んだ使いかたもできるのがポイントだ。各種配置と敵の動きを見て使いこなせれば、戦場に怖いものはない。

➡見つけたらとりあえず何発か撃ってみるというアクションは重要。





←車両の陰に隠れて出てこない敵も、車両にタレットで銃撃を加えて爆発させれば問題解決。

Bungieスタッフ フランクからのメッセージ❶

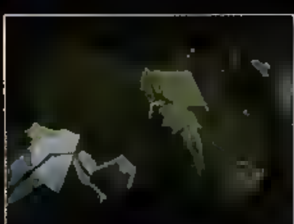


Bungie Studios (バンジースタジオ)
コンテンツ・マネージャー
Frank O'Connor (フランク・オコナー)

『Halo 2』では両手で同時に武器を扱えるようになりましたが、今回もっとも苦労した点のひとつが、その強さのバランス取りです。じっくり時間をかけて調整し、さまざまな武器の戦略が楽しめるバランスに仕上げました。とは言っても、『Halo 2』はただ銃を撃つだけのゲームではありません。FPSのスタイルを取ってはいますが、乗り物の操縦がうまい人、格闘戦がうまい人、仲間をサポートするのがうまい人など、いろいろな人が活躍できる、幅広い楽しみを用意してあります。今回は初心者の人も楽しめるように工夫をこらしましたので、日本の皆さんもぜひプレイしてください。

前作からの変化が気になるアナタへ

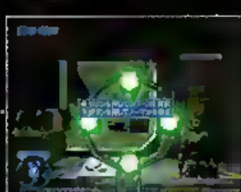
どんなに細かい内容でも、前作との変更点というのはシリーズの愛好者として気になるもの。ここではそんなアナタにこっそり耳打ちします。



↑特定武器のズームは双眼鏡による視点変更のみに。使いどころが難しいかも？

視点の順逆が自在に変更可

視点変更の上下操作がノーマルかリバースか、という部分はプレイヤーのこだわりとして譲れない部分。今回はいつでもポーズメニューから視点操作を変更できるようになった。



←チュートリアルで変更すると再確認する親切ぶり。

落下ダメージがない！

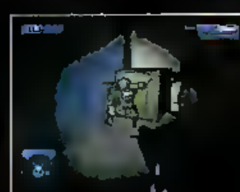
前作では高所から落ちるとシールドが少なくなったり、場合によっては即死したりということがままあったが、今回は移動可能な場所の中であればまったくダメージを受けない。



←ビルの3階からジャンプしても無傷。戦略が変化！

フラッシュライトが無制限

フラッシュライトは視界確保のために何かとお世話になる機能だったが、使用時間があるのがネックだった。この問題もチーフのパワードスーツが進化したおかげで（？）解決。



←点けっ放しで大丈夫。対戦プレイでは点灯できない。

WEAPON 命を預ける自分の"相棒"について



←武器の特性を知ることは生き残るために重要。知識もりっぱな戦力のひとつだ。

実弾系の地球側、エネルギー系のコヴナント側に分けられる携行武器の数々は、現在判明しているものだけで16種類を超えるバリエーションを誇る。速射性能で勝負するもの、命中率に優れるもの、一撃の威力が高いものと、その性能はさまざまだ。ここでは、今回登場する主力武器の種類と特性をダイジェストで紹介していこう。銃器は基本的に2種類まで携行できるので、どのように組み合わせて使うかをいまからシミュレーションしておくのもいいだろう。



←グレネードを使って敵をあぶり出してから撃つ、という基本戦術は今回も健在です。

■地球軍使用武器

サブマシンガン
連射力に優れた近距離兵器。1発の攻撃力は低めだが、弾数が多く、両手撃ちでまとめれば恐るべき破壊力を生み出す。軽量のため、連射すると銃口が跳ねる。

バトルライフル
3点バーストで攻撃する、中距離戦に強いライフル銃。ズーム射撃も可能で威力も高く、無防備な相手の頭部を狙えばす速く仕留めることもできる。

ハンドガン
マグナム弾を使用する、地球軍正式採用拳銃。ズーム射撃の機能がなくなり、完全な近距離武器となっている。セミオートのみだが単発の威力は高めだ。

ショットガン
一定範囲内に散弾を発射するため、近接戦闘で威力を発揮する銃。接射すればほとんどの敵を一撃で倒せるが、距離に比例して威力は低下していく。

スナイパーライフル
2段階にズーム可能なスコープを登載した狙撃銃。威力は非常に高く、急所を狙った一撃はあらゆる敵を葬り去る。装弾数が少なく、近接戦闘には不向き。

ロケットランチャー
地球軍では最大火力を誇る携行武器。一撃で車両を破壊する威力に加え、爆発することで周囲にもダメージを与える。状況に応じて追尾機能も付けられる。

フラググレネード
時間経過で爆発する投てき武器。前作での"接地しないと爆発しない"機能が解消され、空中でも爆発するようになった。威力は中の上といったところか？

タレット(砲台)も確認！

持ち歩くタイプの武器だけでなく、マップ上のタレット(砲台)も重要な戦力だ。弾数無制限で強力な弾を連射できる砲台は前作にもあったが、今回は屋内でも登場。す速く制圧し、活用しよう。



←対戦マップにも登場する。攻撃されると弱いのが欠点かも？

■コヴナント使用武器

プラズマガン
コヴナントの下級兵がおもに使用する拳銃。通常の使用法以外に、トリガを引き続けることで威力を上げる"溜め撃ち"が可能。状況に応じて使い分けよう。

プラズマライフル
エリートが好んで使用する連射力の高いマシンガン。プラズマガンと同じく、ヒットした相手の動きを遅くする効果があるので、両手撃ちに組み込みたい。

ブルートプラズマライフル
ブルート族が好んで使用する、赤いプラズマライフル。連射力が通常のものより速く威力も期待できるが、オーバーヒートも早く起こるので注意したい。

コヴナントカービン
中距離用武器。単発でしか撃てないが威力は高く、ズームを使っての射撃も可能なため、汎用性に優れている。弾を拾えばずっと使用できるところも魅力。

ニードラー
相手を追尾する針を発射し、ヒットすると一定時間後に爆発してダメージを与える特殊な武器。連射力が高まっており、近距離でかなり有力な武器になった。

ビームライフル
エネルギー式の狙撃銃。弾速、威力ともに申し分なく2段階ズームも装備している。連射しすぎるとオーバーヒートするのが欠点だが、遠距離では相当強そう。

エナジーソード
圧倒的な破壊力を持つ直接攻撃武器。一定の間合いで右トリガを引くと突進から剣を突き上げ、相手に大ダメージを与える。間合いさえつかめば大活躍するぞ。

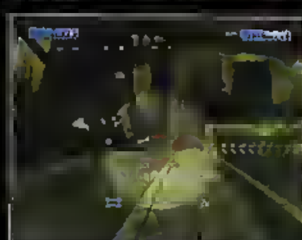
ブルートショット
ブルート族が好んで使う重火器。跳弾する性質のあるグレネード弾を発射し、周囲の爆発物に誘爆させることもできる。柄のブレードでの殴りも脅威になる。

ロッドガン
装填式の携行重火器。爆発するエネルギー弾を発射し、標的と周囲に大きなダメージを与える。一回の装填で5発まで連続発射できるところもポイントが高い。

プラズマグレネード
コヴナント軍の投てき兵器。地球軍のものと違い、発光するため軌道が見えやすいが、標的に命中すると張りついて取れなくなり、確実にダメージを与える。

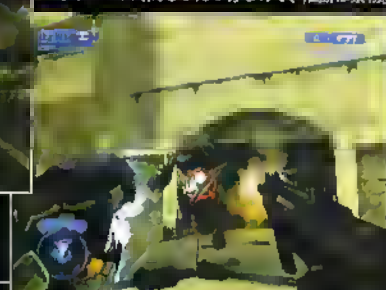
EDITORS' IMPRESSION 編集えんどう&ライター鶴岡の先取りプレイインプレッション WEAPON 武器編

え：武器の総数は前作の1.5倍くらい？　かなり充実してるよね。
鶴：サブマシンガンの代わりにアサルトライフルがなくなったくらいかと。でも、ハンドガンは別物ですね。
え：使った感じとしては、新しいバトルライフルが前作のハンドガンに近いのかな？　いや、3点バーストの気持ちよさでは、もっと上？
鶴：いいことずくめですか(笑)。
え：あとはやっぱり両手撃ち。組み合わせで戦いかたを変えていく戦略性もあるし、アタマ使いそう。
鶴：グレネードの代わりに左トリガで銃を発射する感じになりますね。当然、両手撃ちのときはグレネードが使えなくなるけど、接近戦では間違いなく強いことは保障できる。
え：ソードも要注目の一品でしょ。
鶴：ソードはみんな使いたがるかもね。慣れないと難しいけど、決まれば一撃、の破壊力がたまらない！



⬆ロケットランチャーはホーミング機能がついたおかげで、以前にも増して対車両時に強さを発揮できる。

⬇プラズマ+マシンガンが序盤の基本か？ ただしリロード時間もふたつ分なので、油断は禁物。



乗り物

VEHICLE 戦局を左右する乗り物の数々

キャンペーン、対戦を問わず、たった1機の車両や戦闘機の活躍が戦況を意図も簡単にひっくり返してしまうことがある。遠距離では無限の弾数を誇る強力な火器でなぎ払い、接近すれば巨体を活かして吹き飛ばす、その縦横無尽な戦闘には、FPSの枠を越えた楽しさが詰まっている。現時点で判明している操作可能な5種類のマシンを紹介しよう。

⬇➡マシンによっては複数人数が乗り込めるものもある。なるべく多く乗せて移動するのが、性能を引き出すコツだ。







➡乗り物の欠点は敵から発見されやすいこと。だが、それを補って余りある破壊力なのは間違いない。さあ、どう使いこなす?

M12LRV WARTHOG





M12LRV ワートホグ

地球軍の一般的な車両。後部にマシンガンタレットを装備しており、ガンナーを乗せることで攻撃力を増す。その場で[illegible]も可能だ。

M808B SCORPION





M808B スコーピオンMBT

操縦できる兵器の中で最大の火力を誇る地球軍の多目的戦車。副砲にマシンガンを装備し、キャタピラ上に4名まで兵士を登載できる。

BANSHEE バンシー





左右のロール(旋回)など、機動性に優れたコヴナントの単座戦闘機。2種のプラズマ砲を搭載。

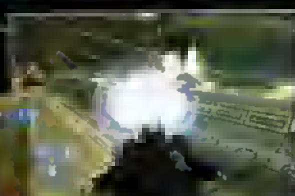
GHOST ゴースト





おもに偵察に使われるひとり乗りのホバーマシン。圧倒的な加速を維持しながら移動できるぞ。

WRAITH レイス





放物線を描いて発射されるプラズマ戦車砲を登載した戦車。緊急回避用の瞬間加速装置がついている。

コヴナントの機動兵器はまだまだ登場する?

ここで紹介した以外にも、ゲーム中に登場する機動兵器はいくつか確認されている。コヴナントの輸送と援護を行う強化輸送艇・ファントムや、都市殲滅用巨大多脚砲台・スカラベなどがそうだ。さらに、まだ見ぬ兵器も登場するとの情報もあり、今後も目が離せない。これらの詳細は、プレイすればおのずと明らかになるハズだ。



⬅スコーピオンの射撃にも動じないファントム。



➡頭部から巨大なレーザーを放ち、街を焼き払うスカラベ。この巨体に立ち向かい破壊する術はあるのか?

EDITORS' IMPRESSION 編集えんどう&ライター鶴岡の先取りプレイインプレッション VEHICLE 乗り物編

え:乗り物はそれぞれに新機能がついたのと、全体的に操作しやすくなった点がうれしいところだね。
鶴:とくにバンシーは乗りやすくなった! 新機能としては、ワートホグがその場での方向転換、バンシーが加速移動。どっちもいい感じ。
え:バンシーは加速に加えて、上方向と左右へのロールもできるし。
鶴:ええ、敵の弾を回避しやすいので、落ちにくくなった気もする。
え:対戦ではどういうふうに乗り物が使えるのかが気になるね。あと、新マシンのレイスはどう?
鶴:放物線で飛ぶ主砲に慣れないと使いにくいかな? でも破壊力は高いし、回避行動もついてるし……。
え:ただ、後部に取りつかれちゃうと逃げるしかないから危ないかも?
鶴:乗っ取られるリスクは全部にあるし、あとはドライバー次第でしょ。
え:早く大勢で乗り回したい!



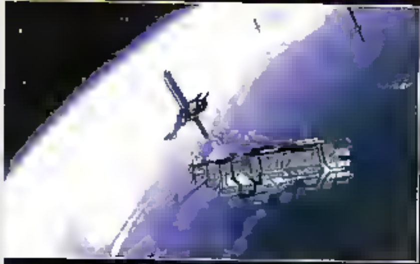
⬆ワートホグはランチャーを搭載したタイプもあるらしい。機動力と火力を併せ持つ強力な移動兵器だ。

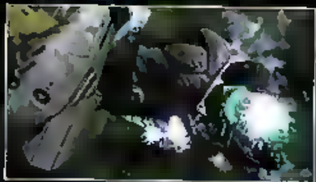
⬇後部にはりつかれるとグレネードを投げ込まれてオダブツ。逃げろ!



キャンペーン

CAMPAIGN 重厚なドラマに酔いしれる





数多のFPSと一線を画す『Halo』の大きな魅力といえば、キャンペーンモードのスケールもはずせない要素だ。前作で残された謎を明らかにしつつ、さらなる謎やドラマを展開させていくストーリーの流れは口に出せないのがもどかしいほど。だが特別に、ここでは序盤で発生する戦闘とドラマをダイジェストでお伝えしていこう。これらをチェックして、本作のキャンペーンがいかにプレイヤーの心を盛り上げ、震わせるかの片鱗を感じ取ってほしい。もちろん続編ならではの改良点や注目ポイントも報告していくので合わせてご確認を。それでは、全世界が待ち焦がれる物語の予告編、発売のその日までたっぷりと楽しんでいただこう。



←コヴナントの預言者が映るホログラムを眺めるチーフ。果たして直接対決の時はあるのか？

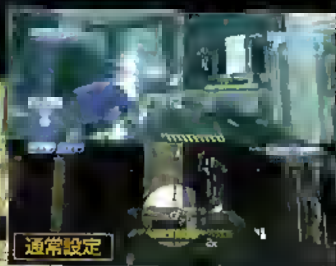


↓地球に降り立ち、市外を駆け抜けるチーフの先にいるものは。

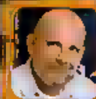
協力プレイで力を合わせて進むべし

海兵隊たちだけではどうも心配……というゼイタクな人には、友人を招いての協力プレイがいいだろう。画面を二分割し、ふたりのチーフを操作して戦えばより楽しく、より確実に先へと進めるはずだ。ワイド画面に対応した縦画面分割でのプレイも可能になったので、自宅の環境に合わせてXbox本体の設定を変え、使いこなしていこう。





←↑昔の画面が好きな人は横画面で、ワイドテレビで縮尺を合わせたい人は縦画面分割を選ぼう。立体的な戦闘が多い今回は縦画面推奨？



Bungieスタッフ **フランクからのメッセージ②**

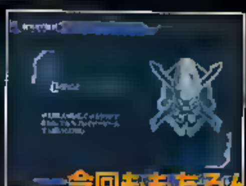
今回のキャンペーンモードにはいろいろな驚く展開やイベントが登場するのですが、じつはストーリーの序盤に、とても大きなサプライズが待っているんです。それをプレイヤー自身に体験してもらい、驚いてほしかったので、これまで詳しいストーリーに関しては秘密にしてきました。ぜひ発売日に遊んで、驚いてください。また、今回は敵たちもさらに賢くなっていますよ。マップがより立体的になったことで、敵たちも立体的に攻めてくるんです。キャンペーンモードは、我々Bungie Studiosのほうで複数言語の開発を同時に進めてきました。ですので、日本版の『Halo 2』では、テキストもボイスも、すべて日本語で楽しめます。もちろん、マルチプレイヤーモードのほうも日本語対応になっていますので、ご安心を！

自分の腕に合わせてレベルを変更

新規ユーザーからベテラン戦士まで楽しめるように、今回も難易度設定は4段階から選択できる。ステージごとに選び直すこともできるぞ。



↑初めて遊ぶ人はノーマルかビギナーを選択しておけば無理なく楽しめる。まずは、これ。

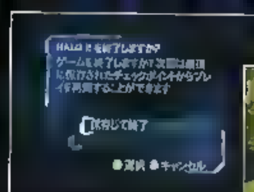


←最強難易度"レジェンド"は健在。これでクリアーできたら超人です。

今回ももちろん、レジェンドあります

自分の腕に合わせてレベルを変更

ステージごとのセーブとは別に、ゲームがある程度進行するたびに自動保存される"チェックポイント"でのセーブも可能に。前作よりも気軽に休憩できるようになったぞ。



↑ちょっと疲れたらセーブ。あとでスタート時に"再開"を選ぼう。

↓最後に通過したチェックポイントから、続きが楽しめるのだ。



EDITORS' IMPRESSION 編集えんどう＆ライター鶴岡の 先取りプレイインプレッション CAMPAIGN キャンペーン編

え：当然、ストーリーに関しては詳しく言えないわけだけど、ちょっと触ってみてどう思った？
鶴：いや、すごいでしょう。明らかに前作のストーリーテリングの手法を踏襲しながらも、より引き込む展開が連発で出てくるし……。
え：いろいろな謎が投入されたり、前作のちょっとしたネタで目くばせしてきたりと、ファンにはたまらない要素も多いよね。前作を未プレイの人は、予習を兼ねてぜひ遊んだおいたほうがよろしいかと思います。
鶴：ゲーム的なことで言うんだったら、前作よりはやさしい造りになってるかも。マップ上の仕掛けも大小取りそろえてあるので、隅々までチェックするだけで楽しいだろうな。
え：あとはやっぱり、仲間の海兵隊たちのつぶやき！　今回もかなり盛りだくさんで、愉快だよねえ。
鶴：皆さん、お聞き逃しなく！



↑コヴナントのタレット、プラズマキャノン。遠射力も威力もあるので早めに制圧して奪いたいところだ。

↓ジョンソン軍曹はじめ、生身の海兵隊たちの動向も見どころ。今回もしゃべりまくります。



武器庫での戦闘

コヴナントの急襲により緊急事態へと突入した宇宙ステーション・カイロ。敵軍の目的はステーションにある対艦隊防衛用兵器・MACガンのコントロールを征圧し、残りの艦隊を地球上へと降下させることらしい。移動用のモノレールなどが使えなくなったステーションを走破し、コヴナントの襲撃からステーションを守ることになるチーフ。内部に配属されている海兵隊と合流し、侵入してきたコヴナントを撃退せよ。帰還早々の大仕事だが、状況を打破できるのはチーフしかいない！



➡なかには空を飛ぶ新しいコヴナントも登場する。立体的な動きに惑わされず戦えるか？

新種のコヴナント宇宙で発見！

攻めてきたらタダでは帰さん



⬆チーフと海兵隊が防衛するステーションに侵入しておいて生きて帰ろうなどとは甘すぎる。すべて殲滅させねば後悔ものだ！



⬅突入してくる部隊はおなじみのグラントとエリートが中心となるが、甘く見てはいけない。

上から下から切り崩せ！



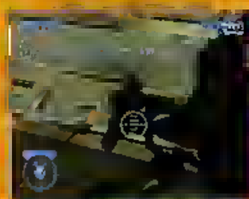
⬆ステーションの壁を破りコヴナントを送り込んでくる戦艦。出口で待ちかまえて、1匹たりとも入らせるな！



➡ドアを破らんとするコヴナントをタレットでお出迎え。準備万端です。

ココに燃えた！➡仲間の会話と行動

ここでは多くの海兵隊員と行動することになるが、よく耳にするのが前作にも増して口数が増えた彼らのトーク。戦闘やコヴナントへの悪口はもちろん、ゲームプレイに関してのコメントも聞けたりして相当楽しい。より多く聞くためにも守ってあげたい。



[illegible]

⬅今作では自分が持っていない武器を装備している兵隊に近づくと武器の交換ができる。活用すれば強力そうだ。

戦場はついに地球へ！

チーフたちの奮闘とは別に、防衛網をかいくぐったコヴナント艦隊はついに地球へと降下してしまった。すぐさまキース中佐やジョンソン軍曹とともにあとを追い、地球へと降り立つことになる。揚陸艇・ペリカンに搭乗し地上へと向かうチーフだが、敵の攻撃を受けて墜落し、孤立した状態で地上のコヴナントに襲撃を受けてしまう。チーフの存在を知り、波状攻撃を仕掛けるコヴナントたちの猛攻を切り抜け，他部隊との合流ポイントまでたどり着けるのだろうか？

より強力なコヴナントが姿を現してくる





⬆➡宇宙ステーションでも登場した空を飛ぶ虫型のコヴナントや、重装甲のハンターがここで登場。逃げ場のないエリアでは苦戦を強いられること必至。



⬅中東の現代的な建物を思わせるクラシックな場所に降り立ったチーフ。周囲からは送り込まれた敵軍が続々と突入をくり返してくる。

周囲を建物に囲まれたチーフたちの脱出劇

ココに燃えた！➡地上ならではの戦闘と風景

狭い場所の多い宇宙ステーションでは白兵戦が中心となるが、ついに地球上ではさまざまなマシンでの攻防戦が始まり，かなり盛り上がる。しかも本土決戦となれば，これは燃えずにはいられない！



⬅異星とは違う、見慣れた風景での戦闘。感慨深いものがあります。

いたるところに出現する機動兵器を撃破せよ



⬅地上に降り立ったコヴナントたちはマシン兵器を大量に投入してくる。こちらの兵器を入手するまでは敵から奪い取って周囲を制圧することに！

マルチプレイヤー

MULTI PLAYER より熱く燃える闘技場へ、いざ！



しのぎを削った日々を思い出す人も、いまだに現役で火花を散らしている人も、本作の対戦プレイには期待で胸が膨らんでいるに違いない。そんなプレイヤーたちの期待を上回る仕上がりを見せるのが、今回のマルチプレイヤーだと断言しよう。ここではXbox Liveへの対応により進化した対戦プレイの内容や新たなマップなど、わかる範囲内の情報をまとめて紹介していく。Liveならではの要素についての新情報もあるので、隅々まで見落とすことのないように！



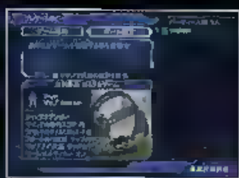
⬅武器や乗り物、条件などを設定できるのは当たり前。新ルールもあるぞ。

⬇対戦でもバンシーが使用できるように。ルールによって使いかたに変化が？

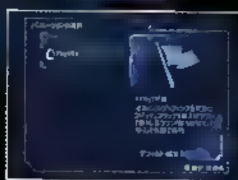


多彩なゲームルールをセッティング！

今回は7つの基本ルールを軸に、バリエーションの変化がそれぞれに加わって、40にも及ぶゲームルールが最初から選択できるようになっている。大まかなゲームルールに関しては右にリストアップしておいたので、そちらをチェックしてほしい。あくまでコレは基本で用意されているものであり、もしかするとLiveでさらなる追加ルールがダウンロードできるようになる可能性も大きい。眠れない夜が長く続くことを覚悟したほうがよさそう。



⬅ロビーを立てたら参加者を待つ。本体をつないでのリンクもコレ。



➡ルール選択はメインからサブと内容を選択していくスタイルだ。

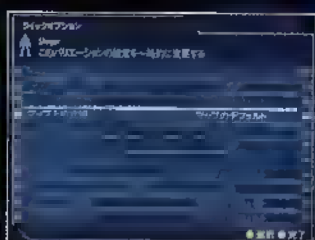
Slayer スレイヤー	できる限り多くの敵を倒し、条件を満たした者が勝利するルール。チーム戦のほか、武器の内容なども変更できる。
King of the Hill キング オブ ザ ヒル	エリアを支配し、累計時間が規定に達した時点で勝利となるゲームルール。エリアの移動の有無なども選べるぞ。
Odd Ball オッドボール	ドクロ型の特殊なボールを持っていると時間が加算。累計時間が規定に達すると勝利となる。チーム戦も可能だ。
Juggernaut ジャガーノート	"ジャガーノート"役のキャラのみがスコアを加算できる。それを周囲が攻撃し、倒した者が新しいジャガー〜となる。
Capture the Flag キャプチャー ザ フラッグ	旗を発見し、自陣に持ち帰るとポイントを獲得。ひとつの旗を奪い合うなどの新ルールも豊富だ。チーム戦に最適。
Assault アサルト	爆弾を持って敵陣へと侵入し、指定のポイントで起爆させて吹き飛ばせば得点となる。何気に熱い新ルールだ。
Territories テリトリーズ	マップ上の特定エリアを占領するとタイムが加算。エリアを争奪しながら、規定の累計時間に達すれば勝利。

ルールの調整もラクチンに！

ロビーを開いたあとも、管理者がメニューで細かい調整をかけられるようになった点がうれしい。クイックオプションを使えばバリエーションは無限！

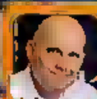


⬅武器だけでも初期装備、復活装備、配置とある。

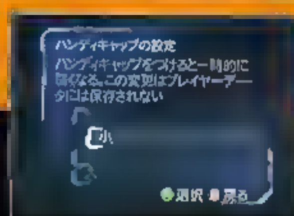


⬆クイックとは言うものの、中身もかなり充実している。プレイしていて不満があればすぐ対応できるというのはかなり大きい。

Bungieスタッフ フランクからのメッセージ③



Xbox Live対戦時のボイスチャットは、相手との距離によって声が届いたり届かなかったりする新しいシステムを採用しています。もちろん、チームメンバーにだけ声が聞こえるチームチャットもありますよ。ダウンロードコンテンツもすでに準備中で、発売後にユーザーの声を聞きながら、配信する内容やタイミングを決めていく予定です。お楽しみに！



⬆対戦ではハンデの設定も可能になった。攻撃力やシールドの最大値が変化するぞ。

EDITORS' IMPRESSION 編集えんどう＆ライター鶴岡の先取りプレイインプレッション MULTI PLAYER マルチプレイヤー編

え：対戦はホントおもしろいね！
鶴：何をいまさら言ってますか？
え：バカを見る目でしゃべらない！ いや、たとえばひとつひとつの行動が評価されたりとか、採点のポイントがスコアだけじゃないところとか。
鶴：確かに！ 乗り物を奪ったり、撲殺したりするとふつうとは違うメッセージと熟語が表示されたりして。
え：しかもコレって、Liveにつなぐと自動で集計されるらしいし。Bungie.netのサイトで確認できるらしいから、かなり盛り上がりそう。
鶴：さらにはクランを登録してチームごとで競うこともできるって。1クランには100人まで登録可能で、クランどうしの対戦をするときは自動的に人数を振り分けてちょうどいい数で勝負ができるようになるとか。
え：まさに至れり尽くせりってヤツだね。よし、メンバー集めよう！
鶴：個人も団体も燃え上がろう！



⬆チームカラーを設定して、メンバーを統一するとかなりカッコよさそう。エンブレムもセレクトが可能だ。

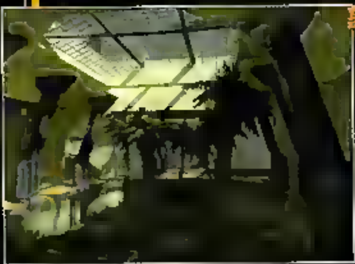
⬇クリアー時のスコア画面。あらゆる項目でプレイヤーの戦績をチェックしているのがわかる。



対戦専用マップを一挙紹介!!

ここでは、今回用意されている対戦マップの数々を掲載していく。まずは各ステージの雰囲気をつかんでもらえれば幸いだ。もちろん、これ以外にもまだ新マップが……!?

Ivory Tower アイボリータワー



象牙色の屋敷は豪華絢爛?

著名な社交家がかつて住んでいた建物。最上階は公園になっている。多層構造で仕掛けも多いのが特徴。

↑日差しの有無でかなり視界が変化することもあり、ひと筋縄ではいかないマップだ。



↑上下移動も多く、気を配っていないと視界外から襲われることに。

Ascension アセンション



開けた場所と細い通路の2段がまえ

とある中継ステーション。三角錐のオブジェクトを中心にして、3方向に建物やバンシー乗り場が存在する。

↑極端な遠距離と近距離での戦いが展開しそうなイメージを受ける構造だ。



↑バンシーに乗れるが、逆に狙い撃ちにされる可能性もはらんでいる。

Lockout ロックアウト

雪と氷に囲まれた研究施設の跡地。足場と階段が重なり合った、縦に長い造りになっている。

つねに気が抜けないY軸の駆け引き



↑出会い頭の戦闘が増えそうな印象も大。中央の広場をどう使うかがポイントかも?

Burial Mounds ベリアルマウンズ

何かの残骸が散らばっている野営地。荒野の中に障害物や建物が点在している構成だ。

起伏に富んだ荒野で死闘がくり広げられる





↑➡乗り物で敵を探すもよし、じっくり待って獲物を狙うもよし。

Zanzibar ザンジバー

回転する巨大風車が中央に設置された基地。海岸と内陸の基地をどう行き来するか?



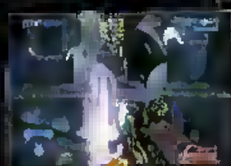


⬅↑風車や基地内にギミックが存在。うまく利用すれば戦況も変化する?

巨大風車だけが戦いを見つめる

Midship ミッドシップ

コヴナントが誇る最速艦のひとつ。狭いながらも仕掛けが多く、戦いにはアタマを使いそうだ。



[illegible]ント艦内で[illegible]合うバトル



⬅エネルギーに支えられた足場が中央に。どう使うか。



➡上下に階層と横穴があるため、隠れる場所は多い。

Waterworks ウォーターワークス

深い洞窟内部に作られたふたつの基地と、中央の巨大な機械が特徴的な薄暗いエリア。

[illegible]へ[illegible]と自[illegible]調和



⬅非常に不思議な構造になっているのが上から見るとわかる。



↑基地の周辺にはレイスやバンシーなどの兵器も確認できる。

Colossus コロサス

ベルトコンベアーやエネルギーリフトが稼動する中規模のマップ。敵の動きを読みにくい?

[illegible]に煙る[illegible]施設



⬅隠れながら移動するのに向いているため、攻防戦ではかなり緊張しそう。

Headlong ヘッドロング

空中につり下げられた鉄骨や足場、作りかけの道路が印象的。自然な西日が美しい。





↑➡建物の中と外で変化が大きい。持久戦が多くなりそうだ。

海沿いに立つ工業地帯

Coagulation コーギュレイション

緩やかなカーブを描く渓谷の両端に基地があるマップ。左右の崖の足場からも行き来できる。

か[illegible]の激戦地が……





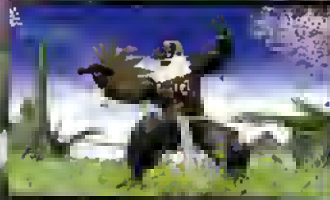
↑➡歩いてみると懐かしさを覚える人も多いはず。

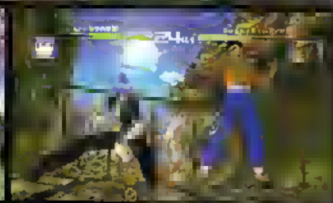
美の祭典、開催!!



攻略は特別付録『DOAU』ハンドブックでバッチリ!







DEAD OR ALIVE® ULTIMATE

二度にわたる延期がファンをやきもきさせた『DOAU』だが、今度こそ三度目の正直。楽しんでいるかな？

デッドオア アライブ アルティメット	対戦格闘
テクモ	Team NINJA
発売中（10月28日）	9240円［税込］
5.1ch、HDTV	1～4人
CP 1～8人 VC SR	—
25ブロック以上	ワイドテレビ対応

一日千秋の3D格闘がついに降臨!

遊び尽くせ!

オンライン対戦の実装、シリーズ2作品のカップリング、すべてを一新して生まれ変わった『DOA2』など、目玉要素満載の『DOAU』がついに発売。今回は、最後の新コスを大特集。本誌2003年9月号にて募集した投稿コスチュームも発表するぞ！ もちろん、特別付録のガイドブックで攻略もバッチリフォロー。この秋は『DOAU』マスターを目指せ。



↑『DOA2 Ultimate』のベースはプレイステーション2の『DOA2HC』だが、『DOA3』のフリーステップ採用やワンコマンドの4択ホールドなど、遊びやすいように改良されている。

TOPIC
読者投稿コスチュームも大発表！

ファミ通Xbox誌上で読者のみんなに募集した『DOAU』コスチュームデザインには、多数の応募が寄せられ、編集部も感謝感激！ そのなかから、選りすぐりの10着が採用されることになった。内訳はかすみ、あやね、レイファンが各2着、エレナ、ティナ、アイン、万骨坊が各1着だ。P30で紹介しているので欠かさずチェック！

厳選された10着を採用



←採用された投稿コスチュームは、いずれも私服に近いもの。今後もこういう企画が行われるといいね。

かすみ&あやねはなんと20オーバー

COSTUME INTRODUCTION

コスチューム紹介

まずはティナ、ヒトミ、エレナの新作コスを公開！ もちろん、いままでに紹介していないコスチュームは、まだたくさんある。残りはたくさんプレイして、自分の目で確かめてみよう。



↑全キャラとも、過去最大数のコスチュームが用意されている。ストーリーモードかタイムアタックモードをクリアーするたびにひとつずつ開放される仕組みだ。



TINA ボンテージ(白)

細部まで凝ったキューティーコス

猫ミミボンテージに、白バージョンが登場だ。ただの色違いではなく、首の鈴やブーツのぼんぼんなど、黒に負けず劣らずディティールにこだわったセクシーなコスチュームに仕上がっている。



↑尻尾にはリボン、網タイツにはピンクのネコワッペン。デザイン自体も黒バージョンとはかなり違うのだ。



→コンセプトこそ『DOA3』のものと同じだが、ほとんど別コスといっていい。

前代未聞の収録数！

本作の『DOA2』のかすみとあやねには何と20着ものコスチュームがある。ほかの女性キャラも15着程度、もちろん男性キャラも『DOA2HC』から増加。COS1が変わったキャラも何人かいるぞ。



↑すべてのコスチュームを出すだけでも相当遊べるぞ。



HITOMI テニスウェア

ライトブルーのさわやかスタイル

最後に紹介するのはヒトミのテニスウェア。彼女が好きなスカイブルーのトップスにはクマのプリント。清涼感あふれるスポーティーなコスだ。



↑スポーツウェア系のコスは、やはりヒトミに似合っているね。

HELENA アラビアン

セクシーダンサールックが復活！

『DOA3』のCOS3だったアラビアンが装いも新たに『DOAU』に登場。全体のトーンは白から紫になり、美しさと妖艶さを増して帰ってきた！ デザインにもかなりの変化が見られるぞ。



四季折々の表情を見せるTHE MIYAMA



↑ストーリーモードの最終ステージとなるTHE MIYAMAでは、万骨坊が季節を変化させる攻撃(?)をしてくる。一瞬で四季が変化する演出は必見だ。



➡アイデアが光るものから、細部までこだわり抜いた匠の作まで10種類を採用。

個性的なコスチュームが勢ぞろい！

CONTRIBUTOR'S CONSTUME

ファミ通Xbox 投稿コスチューム グラビア集

ここでは、読者のみんなが考えてくれたコスチュームを一挙公開！ 原画イラストと併せて、数々の力作をじっくり見てほしい。『DOAX』のときも、同様の経緯で数種類の水着が採用されたことを覚えているだろうか。こうした、一般ユーザーが参加できる企画はうれしい限り。今後の『DOA』シリーズでも大いに期待が持てそう。



⬆ここに挙げた10種のコスは、すぐには使えない。がんばって出そう。



⬆清楚なイメージの白一色のドレスに、上半身の赤、下半身の透明なレースがうまく調和している。地味すぎず派手すぎず、いい感じです。

コスチューム原案



■かすみ その1
KASUMI1
DESIGNED by **catmanさん**

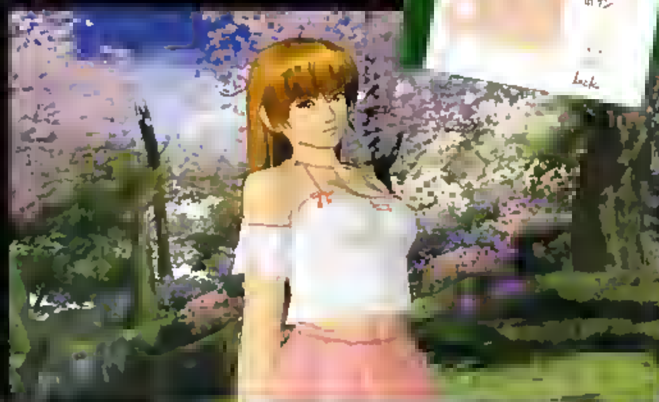
かすみの投稿コスは2着。ひとつ目が、白と赤のコントラストが美しいこの私服姿だ。ちなみに『DOAX』のりんどうもこのコスと同じcatmanさんの作品。今回もふたつのコスが採用されているぞ。

■かすみ その2
KASUMI2
DESIGNED by **ケッツさん**

ふたつ目は、かすみのイメージにぴったりな、白とピンクを基調としたファンシーな私服。スカートにはスタープリント、靴の甲にもかすみがデザインされたこだわりの逸品。

コスチューム原案





⬅peaceロゴにかすみの顔がプリントされた特注の靴、ブレスレットなどのアイテムも凝っている。じっくり観察してみよう。

■あやね その1
AYANE1
DESIGNED by **るきあさん**

黒一色のレザーを、ラフに着崩した私服コス。ジッパーから覗く黒のビキニがセクシー。ペンダントにアレンジした"アゲハチョウのブローチ"もポイント。

コスチューム原案





⬆ブラックでまとめた統一感のあるカラーリング。水着はフェイだとか。

■あやね その2
AYANE2
DESIGNED by **catmanさん**

あやねのふたつ目は、デニムのショートジャケットとショートパンツを合わせた私服コスチュームだ。これからの季節には、ちょっと涼し過ぎるかも？

コスチューム原案



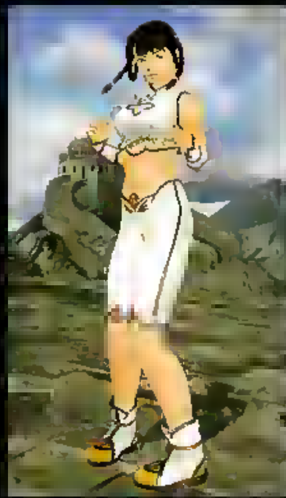


⬆ボーイッシュな私服がよく似合うあやね。20着のなかにはあのコスも。

■レイファン その1
LEIFANG1
DESIGNED by 走る棺桶さん

レイファンのキャンペーンコスもふたつ。拳法着の香りを残しつつ、スポーティーにアレンジした健康的な戦闘用コスチュームだ。細部の再現性もバッチリ。

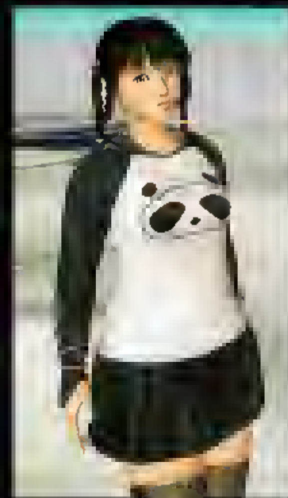

コスチューム原案


↑金赤の刺繍や飾りなどのワンポイントが映えるポ[illegible]拳法着コスだ。

■レイファン その2
LEIFANG2
DESIGNED by 三橋はつみさん

こちらは白と黒のツートンカラーのパーカーにスカート、そして大きなパンダのプリントがラブリーな一品。サファリステージで戦うのがいちばん似合う？

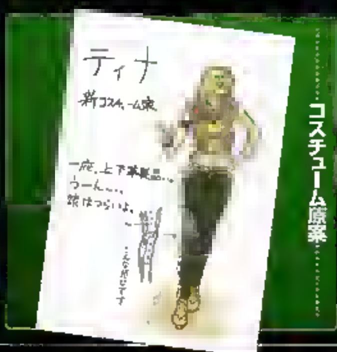

コスチューム原案


↑ありそうでなかったパンダルック。コスに合わせて髪型もチェンジしたい。


↑[illegible]た、やおまさんの作品。センスが光る。

■ティナ
TINA
DESIGNED by やおまさん

ティナの投稿作品は、レザー製品でまとめたウエスタンコスチューム。肩にあるバラの模様やベルト、パンツなど、細やかで華やかなデザインに注目だ。


コスチューム原案


↑[illegible]レイファンにも似合いそうなコスだね。

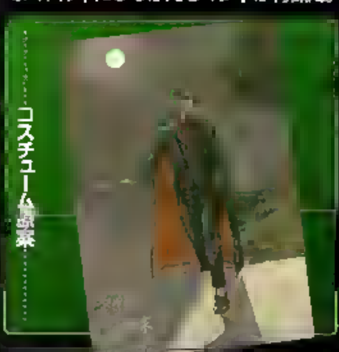
■エレナ
HELENA
DESIGNED by イムフィカさん

制服のような雰囲気もあるエレガントな栗色のジャケットが魅力。じつはこのコスチュームは、レイファン用に考案されたものがエレナに採用されたのだ。


コスチューム原案

■アイン
EIN
DESIGNED by やおまさん

やおまさんのふたつ目の作品がこちら。ドラキュラをイメージしたコスチュームだ。赤いネクタイに濃紺のスーツ、そしてバトル中にひるがえるマントが特徴だ。


コスチューム原案


↑原案よりもマントは少し細めになっている。夜のステージが似合うコス。


↑もともとコスが少ないだけに、万骨坊の追加コスはうれしい誤算（？）。

■万骨坊
BANKOTSUBOU
DESIGNED by 毬切りさん

4枚の羽根と、上半身に纏った羽衣のような布が印象的な万骨坊の新コスチューム。袴のカラーリングもより落ち着いた色になり、風格もばっちり。布の動きに注目しよう。

コスチューム原案


Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

Team NINJAのゲームがいかなる意図を持って生み出されるのか？ ゲーム論第3回目は発想編。開発者としてのゲームプレイ、発想の根元など、さまざまな視点からお届けしよう。

第28回

Team NINJAのゲーム論 発想編

ゲームのオリジナリティーとは勝負に根ざした発想論

ゲーム制作のインサイドを明らかにするゲーム論インタビューも3回目。今回はゲーム制作における原点とも言える発想に関して伺ってきた。ゲームのオリジナリティーからパクリ論まで、Team NINJAリーダー板垣伴信氏に語っていただいた。また、こんな話を聞いてみたいというリクエストも受け付けているので、お便り待ってます。



←格闘ゲームの『DOA』シリーズ。スポーツとキャラクターの融合『DOAX』、そして『NINJA GAIDEN』はいかに生まれたのか？

ゲーム開発における オリジナリティーとは？

――板垣さんはふだん他社のゲームをプレイすることはあるんですか？

板垣 けっこう遊びますよ。もちろん競合他社のゲームを分析的にいじることはありますが、そういうのではなくて。純粋に相当な数を遊びます。個人的にクラブニンテンドーに入っているんですが、入会2ヵ月でプラチナ会員になりました（笑）。ただ仕事じゃないだけに、ウザかったら速攻で投げちゃいますけど。快感よりアラが多いとどうしても仕事の目に戻ってしまう。クリアーまで遊ばせてくれたゲームといったら、ここ数年で3、4本くらいかな？

――お気に入りのゲームがあったとして、自分もそのタイプのゲームを作ろうとは考えないんでしょうか？

板垣 いや、それはないですね。おもしろいからといって作っていたらきりがないし、自分で作り始めたら、もうそのゲームを楽しめなくなっちゃうからもったいないですよ（笑）。たとえば『バーチャレーシング』（セガ）が大好きだったけど、ドライブゲームを作ろうとはまったく思わなかったし。

――たとえば『DOA』は、『バーチャファイター』（セガ）という大きな礎がすでにあったからこそ生まれたゲームですよね。でも、いざ自分が作るとなったら同じというわけにはいかない。開発するにあたって『DOA』なりのオリジナリティーを加えないといけないですよね。そういう場合の発想は？

板垣 格闘ゲームといえばやることは9割がた決まっていましたから、残りの1割をどう作るかということですよね。しかし1割以上変える余力はなかったし、逆に1割以上変えたら失敗するなという、そういうカンも働きましたけど。だから主人公は女の子がいいなとか、セガはつぎので筋肉を動かすだろうから、うちは胸にしようとか（笑）。

あと格闘ゲームってどうにも競技指向だなというのがあって、リングを爆発させたり、ギャンブル理論を持ち込んだりと。でも当時はむしろ残りの9割のほうがしんどかったですね。9割部分はそのまま比較されるわけだから、クオリティーが最重要になってくる。ここがダメなら誰もさっきの1割のことなんて見ないんだから。これはどんなゲームにも言えることで、ふつうに必要な部分をハイクオリティーに作り上げる地力が、じつは大事だったりします。このあたりをいかに手早く、凄く作ってしまうかで勝負が分かれるような気がしますね。

おもしろさの再構築 パクリとオリジナル

板垣 『DOAX』を例にオリジナリティーを考えてみると、かわいい女の子たちを動かせる。水着を着せ替えられる。覗ける。バレーができる。カジノができる、というゲームですがどこかにオリジナル性はありますかね？（笑） 1割の狂気と9割の常識というか、けっきょくアイデアはただのアイデアですから。それを支えるビジュアル、サウンド、インタラクティブ性のクオリティーと話は別です。ゴミ箱システムにしたって、その衝撃感の元ネタは『ウィザードリィ』の"石の中"ですから（笑）。100パーセントオリジナルだ、なんて大きく言える部分はないです。

――ジャンルの複合のさせかたが、かなりオリジナルですけど（笑）。ゲームの世界では、このシステムはあのゲームのパクリだなんて言われることが多いですよね。このへんは？

板垣 パクリといえば、下手なパクリかたをするのはよくないですね。パクリはダメでオマージュはいいとか、そんな陳腐な議論ではなくて。いいなと思った物の表層だけ真似ても意味がない。何がいいのか？ どうしておもしろいのか？ 制作者がどうやって遊び手の心を動かしているのかを見切らないことには、そこで感じたよさを自分なり

制作快調『DOAU OFFICIAL GUIDE』！

ただいまコスを全部出そうと『DOAU』をプレイしまくっているノリックです。そう、もちろんそれは攻略本制作のためですよ。今回は、純粋な攻略要素だけでなく、ビジュアル面にも気合いを入れて制作してます。せっかくこれだけハイクオリティーなイラストがあるんだから、当然ですね。オープニングギャラリーと女性キャラ紹介ページでは、大判のイラストをドドーンと掲載しています。攻略も、対戦攻略だけでなくCPU攻略も充実。本誌付録以上の充実した内容です。ご期待ください。



11月19日（金）発売予定
定価 1890円[税込]

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

に再構築することはできないですよ。たとえばかすみをかわいいと思ったデザイナーがいたとして、彼がかすみと寸分たがわず同じモデリングをしたとしても、でもきっとそれはかすみにはならないでしょう。作り手の個性の話をさっぴいてもですよ。

逆に作り手の個性や哲学まで見切って、初めて未来が読めるというか。だからじゃあ、自分だったらこうするわという。そういう自分の個性を織り交ぜて創りあげるなら、まったく違った魅力的なキャラクターが生まれるかもしれないですよね。

プレイヤーを見据えたゲーム作りとは?

——『NINJA GAIDEN』は正統派アクションゲームという感じでしたね。

板垣　そうですね。あのゲームのオリジナリティーはアクションの凄みですから、そこで勝負しました。だからキャッチコピーが"凄すぎて何が悪い"なんです。グラフィック、アニメーションはもちろんのこと、敵のAIを含めたインタラクティブ性の凄みです。

あとはあのゲームに込めたのは、いまの日本のゲームがどうにも軟弱に感じられて。ぬるいゲームばかりじゃおもしろくないじゃないですか。だからそういった現状に対して一発投げておくかという。やはり"勝負"が前提にないとね。発想の原点はあくまでそこで。

——日本のゲームは古くから海外で勝負を仕掛けてきたわけですが、Team NINJAのゲームは、多少なりとも向こうの嗜好に合わせているんでしょうか?

板垣　それはまったくないですよ。僕ほど日本が好きな人間はいないですよ?(笑)　Xboxを動かすにしても、ハード作るのはそっちが上でも、肝心のゲームは俺たちのほうが凄いのを作れるんだぞ、という(笑)。そういう単純な気合が根底にあったりしますから。

あとよく言いますが、ゲームを作るときに特定の文化や国、宗教や時代性に依存したらダメです。世界中のどこの国の子供でも、熱中させるつもりで作らないと。いまはアメリカでXboxが売れてる結果として、僕はアメリカ向けに商売しているように見えるでしょうが、『明日からはロシア向けでやってくれ』といわれてもぜんぜん困らないですよ(笑)。最初から地球向けに作っていますから。

アメコミ風味じゃないとアメリカじゃ売れないとかよくいいますが、いやいや。実際『DOA』は受け入れられているし、『ファイナルファンタジー』シリーズにしてもそうです。相手に合わせて作っても自分の芸風じゃないんだから、やめたほうがいいです。仮にそのときは上手くいったとしても、決して長く続かない。

——昨今、次世代機の話題も出てきていますが、これで発想はどうなる?

板垣　早く出てほしいですね。読者のみんなには早い話かもしれないけど、次世代機は確実にパワーアップします。そうすると思い描ける幅が広がる。マシンパワーは絵描きにとっての絵の具みたいなもんですから、残りを気にして使うようなもんじゃないんですよ。とはいえそれじゃ作れないので、毎回毎回なんとか絵の具を切らさないように工夫してゲームを作っているわけで。発想の制限を取り払う意味で、どんどんハードは進化してもらいたいですよ。

(2004年10月13日収録)

From Readers Illust FREAKS

『DOAU』の読者投稿コス、けっこう当コーナー常連のみんながいてうれしい限りでした。自分のアイデアが好きなゲームの一部になる。最高だろうなぁ。



●東京都　三橋はつみ

⬆そうそう、『DOAU』は『DOA2』だけじゃない!　でも対戦人口は10倍くらい違う気も。



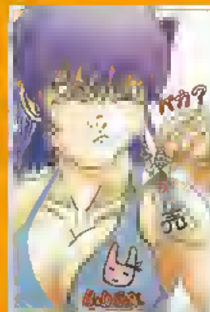
●宮城県　上野佳奈子

⬆大人っぽいかすみちゃんですね。でもコスはオーバーオールと、高校生らしさもアリ。



●福岡県　Vaanの彼女

⬅かすみちゃんと来たら、当然あやねちゃんも掲載!　こちらは少女のたたずまいです。



●福岡県　走る棺桶

⬅ものすごい怒りっぷりですね。発売から2日。みんなオンラインで遊んでるのかな?



●神奈川県　元気娘

⬅かなり脳天気な感じで大好きです。なかなかカバデンジャーにならないんだよね。

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

みんなが歌うんです♪

「発売です」と言い続けてきた『DOAU』ですが……本当にお待たせしました。お待たせした分、今回ソフトと同じくらい自信をもってお届けしているのが、予約特典"DIGITAL VENUS 2004"!! キャラクターの魅力が満載のデスクトップアクセサリーになりました!　ここでちょっと中身を紹介しちゃおうと思います。まず、数え切れないほどの壁紙。ビジュアルは『DOAU』だけでなく『DOAX』も入ってるので、クリスティファンやリサファンの方もご安心を!　もちろん、アイコンやスクリーンセイバーもありますよ♪　でも、じつは個人的に気に入っているのはボイスだったりします。起動時には『がんばって!』、終了時には『またね』などなど、状況に合わせてかすみちゃんやあやねちゃんが声でお知らせしてくれるんですが……突然「〜♪〜♪」と歌い出したりします(笑)。コレは必聴ですよ!　いまからでも遅くない!! まだ手に入れることができるかも…!?　ぜひお店へ行ってみてください。さて、順序が逆になってしまいましたが、いつもTeam NINJAを応援して下さっている皆さま、本当にありがとうございます。これからもよろしくお願いします!　それでは皆さま、Xbox Liveで会いましょう♪



土原　恵理子　販売事業部プロモーション課(わかりやすくいうと広報さんです)。縁の下の力持ちです。

お便り大募集!

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中!　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係



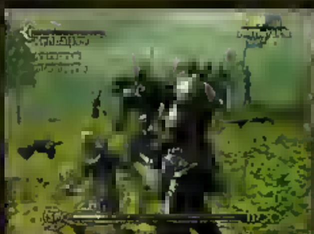
KINGDOM UNDER FIRE THE CRUSADERS

光と闇の軍勢の対立を描いたPC用リアルタイムストラテジーのオリジナル続編は、Xboxの高度な性能が活かされた"オンリー"タイトルだ！

キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	リアルタイムウォーバトル(アクションRTS)
ジャレコ	PHANTAGRAM
今冬発売予定	7140円［税込］
5.1ch	1人
―	未定
未定	

卓越した武力こそが戦時下に秩序をもたらす

あるときは武器を手に取り直属の部隊を率いる猛将として、あるときは戦況を大局的にとらえ各部隊に適切な指示を与える知将として立ち振る舞い、自軍を勝利に導くウォーバトルゲーム『キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～(以下KUFC)』。リアルタイム進行する戦場の臨場感と、ミッションをこなして獲得できる経験値や資金を使って部隊をパワーアップしていく、育成要素が魅力的だ。Xbox Liveによる対戦プレイにも対応し、キャンペーンモードで手塩にかけて鍛え上げた軍勢同士で戦うことも可能。つまり、極め甲斐は"無限大"というわけだ！



↑敵味方の兵士が入り乱れる映像は圧巻。Xboxユーザーでよかったと思えるはず。

ゲームモードは2タイプ



アクションモード

プレイヤーキャラを直接操作して、部隊単位の戦闘を行うモード。プレイヤーのアクション操作の腕前が戦況に大きく影響する。

タクティカルモード



プレイヤーキャラ以外の部隊に、移動や攻撃などの命令を下すモード。目的地を複数指定できるなど、細かい指示を出せる。

戦闘は自分で武器をふるってこそのもの!! アクションモードを徹底紹介

ふつうの兵士よりも豪華な武器を振り回し、必殺技もくり出せるアクションモードは、プレイヤーのヒーロー願望を存分に満たしてくれる、言わば『KUFC』の"華"。ただ暴れているだけでも気持ちいいけど、それだけでは自軍を勝利に導けない。その仕組みを熟知し、より効率的な戦いかたを実践できるかが重要になる。

戦闘の発生

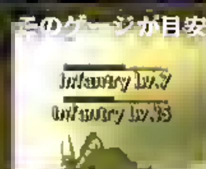
全体マップを参考にしつつ、付近の敵部隊の位置を確認したら（敵部隊情報は赤い文字で表示される）、自部隊の移動目的地をその敵部隊に設定。あとは部隊どうしが接触すれば、自動的に戦闘が始まる。



↑目標の敵部隊は、移動途中での切り替えが可能。

勝利／敗北条件

敵部隊を殲滅するか、部隊のリーダーを倒すことで、戦闘に勝利となる。ミッションクリアー後に戦果に応じた経験値・資金が加算されるぞ。戦闘中、プレイヤー部隊の戦力ゲージがゼロになると敗北となる。



↑敵部隊の残存兵力は、画面右上のコレを参照。



不覚にも倒されたときは……

プレイヤーキャラは、ダメージが一時的に蓄積するとその場に倒れこみ、一時的に操作不能状態になってしまうのだ。



↑スティックを激しく動かせば、早めに復帰できるぞ。



←当然ながら、部隊リーダーは通常の兵士よりも手ごわいぞ。

シンプルなのに奥が深い アクションモード 操作体系

アクションモードでおもに使用するインターフェイスは、左スティックとフロント部の4ボタン。必殺技やコンボ攻撃も簡単に発動できるアーケードゲームライクな操作感覚が、プレイヤーのアドレナリンをじゃんじゃん分泌させるぞ。対戦プレイ時はムキになり過ぎないように！

Ⓐボタン 戦闘のベースはコレで掴め 弱攻撃



⬆弱攻撃ばかりくり出していては戦闘が長引き、結果的に戦況が不利になってしまう。

一撃の威力よりも手数の多さを優先させた、基本となる攻撃スタイル。ある程度連打してもスキができないので、動きがす速い敵の足止めや、タフな敵に致命傷を与えるための布石など、あらゆる場面で利用できる。攻撃力の低さはもちろん、リーチの短さも考慮したうえで使用しないと、思わぬ苦戦を強いられることもあるので、過信は禁物だぞ。

Ⓧボタン 「ここだ」というキメどころで！ 強攻撃

使用武器本来の攻撃力を最大限に発揮する攻撃法。連続攻撃のフィニッシュブローとして使用すれば、敵を吹き飛ばすこともできる。攻撃の際のモーションが大きく、大勢の兵士に囲まれている状況では反撃を食らいやすいという欠点もあるが、そこはちょっとした気遣いでカバーできる。各キャラごとに武器の軌道を予めチェックしておこう。



⬆攻撃力の高さに惹かれ、つい連打してしまいがちだが、そのリスクは意外に大きいのだ。

特定のコマンド入力で コンボ攻撃を狙え





各キャラにはいくつかの専用コンボが用意されている。コマンドをタイミングよく入力することで、反撃のスキを与えることなく連続ダメージを与えられるのだ。体力ゲージの多い敵との一騎討ちなどで、積極的に使おう。

ジェラルドの4連コンボを御覧あれ！





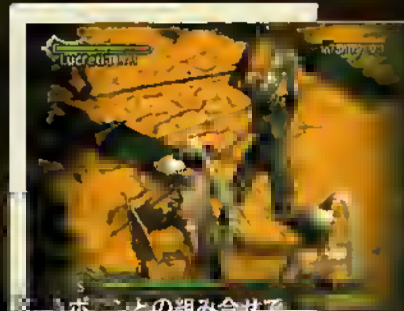
あっというまに大打撃!!

Ⓨボタン 一撃必殺の可能性に賭けろ！ 必殺技

各プレイヤーキャラ特有の攻撃アクションを発動できる。回数制限はないものの、発動時には一定量のSPゲージ（下カコミ参照）を消費するため、いくら高い攻撃力が魅力だからといって連発はできない。出し惜しみする必要はないが、状況によっては、いざというときの緊急回避手段としてストックしておくことも重要。



⬆キャラクターの特徴が端的にあらわれるアクション。大見得を切りたいときにどうぞ。



ボタンとの組み合せで

副官補助攻撃発動!!

プレイヤーキャラの直接的な必殺技以外にも、ふたりの副官が習得している得意技での援護攻撃が発動可能。攻撃系ボタンとの同時押しのため、簡単に発動できて、ピンチの際役に立つぞ。

Ⓑボタン ときには耐えることも必要 防御・回避アクション

敵の直接攻撃に対するアクションで、その具体的な内容はプレイヤーキャラによって異なる。基本的には攻撃を受け流し、す速く反撃に移るための行動で、発動するタイミング次第では、攻撃系ボタンを連打するよりもはるかに効率よく戦える。対戦プレイのカギを握るアクション。

ジェラルドの場合



⬆攻撃を受け止め、そのまま跳ね返すという荒ワザ。

ルクレシアの場合



⬆流麗なステップで後方回転。すかさず回り込め！

戦闘中はSP（スキルポイント）の状態に注意!!



⬇SPは、敵を攻撃したり部隊を撃破することでグングン回復するのだ。

必殺技や副官の補助攻撃、あるいはタクティカルモードにおける魔法の詠唱やトラップ設置の際に必要になるのが、SPというパラメーター。SPの残量は、戦闘中つねに確認できるので、ご利用は計画的に……。



KUFC

四大勢力を比較する

立場が異なる4つ王国が、それぞれの目的で戦闘をくり広げる『KUFC』。ここでは、各国が置かれている状況や、戦闘の目的などを改めてチェックしてみたい。

～ エクレシア王国 名将図鑑 ～



あどけなさを残す若き副官

トーマス

教皇親衛隊の隊長・ウォルターの息子。父の友人でもあるケンドールの部隊の副官として，実戦を通して戦いかたを学んでいくことに。武器はフレイル。

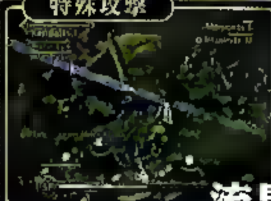


御家再興に燃える老戦士

デュエイン

代々騎士を輩出してきた，かつての名門の出。凋落した名誉を取り戻すべく，老体に鞭打ち，ケンドール隊副官として幾多の戦場で勇猛果敢に戦っている。

特殊攻撃



流星撃

⬅モーニングスターを振り回し，広範囲の敵をなぎ倒す荒技。

～ ヒロニデン王国 名将図鑑 ～



謎に満ちたジェラルドの腹心

エレン

2年まえ，どこからともなくやって来てジェラルドの部隊に所属し，副官に上りつめた謎の女兵士。冷酷さ，容赦のなさにかけては，ヒロニデン軍随一とも。

特殊攻撃



ラピッドショット

⬅矢継ぎ早な攻撃をくり出し，ジェラルドの周囲の敵を一掃。



粗野だが心は優しい百戦錬磨の闘士

ルパール

ジェラルドの幼馴染で，ともに数々の戦場を駆け抜けてきた頼れる副官。口が悪く，エレンにたいしても皮肉めいたことをよく言う。武器は両手持ちの鉄槌。

特殊攻撃



風車の舞

⬅身体を回転させ，その遠心力で槌の破壊力を増幅させる。

エクレシア王国

闇の種族の凶王・レグナイア軍の侵攻を受けている"神聖なる土地"。防衛戦の要となる人物は，エクレシアの隣国・アジリアの出身で信仰心が厚い，聖騎士団第二大隊将軍・ケンドール。彼の立ち振る舞いによって兵士たちの士気がつねに高められているといっても過言ではない。



⬆全身を鎧で包んだ姿で戦うケンドール。その素顔は慈悲に溢れている。



ヒロニデン王国

エクレシア王国と同盟関係にある，人間族の国。ヘクスターのエクレシア侵略に対し，東部防衛軍で対抗する。現在の指揮官・ジェラルドは，果敢な戦いぶりが評価され，2年まえに大抜擢された。気さくな人柄の彼に忠誠を誓う兵士は多く，エクレシアにとっても重要な人物。



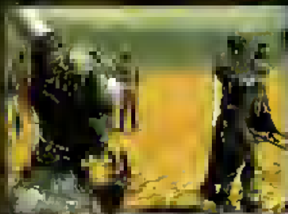
⬆大ぶりな剣による豪快な攻撃がトレードマークのジェラルド。

シナリオの難易度は？

プレイヤーが率いる軍勢やミッション、そしてゲームの難度は，どの国の武将を選択したかによってガラリと変化する。ジェラルド(ヒロニデン王国)の序盤はチュートリアル風で，初めてプレイするには最適。続いてルクレシア(ヴェロンド王国)が比較的簡単で，特定の条件を満たすことで選択できるケンドール(エクレシア王国)とレグナイア(ヘクスター)は，上級者向けのバランスとなっている。

ヴェロンド王国

ヘクスターの背後に位置する形の，闇の王国。同盟国の突然のエクレシア侵攻の真意を掴みかね，現在は監視中。レグナイアの行動の謎を究明する任務を任されているのは，軍団長のルクレシア。腹心のひとりを送り込んでヘクスターの動向を探ろうとするが……。



⬆白兵戦よりも一撃離脱の戦法を好むルクレシア。気性はかなり激しい。



～ ヴェロンド王国 名将図鑑 ～



冷酷無比なルクレシアの懐刀

モレーヌ・ストリデン

ルクレシアも嫉妬するほどの美貌を持つが，どんな相手にも決して情けをかけない，冷酷極まりないハーフヴァンパイア。ボーンソードを装備している。

特殊攻撃



➡上空から複数のボーンソードを飛ばし，広範囲の敵を一網打尽。

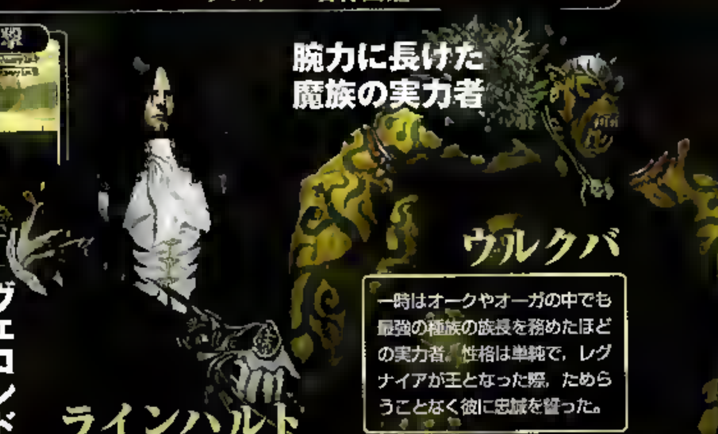
ボーンニードル

ルクレシアのよき話し相手

シリス

美人だが非常に自己中心的なダークエルフ。彼女の興味はもっぱら，想いを寄せる人物の動向を探ることにある。片手持ちの剣と魔法を駆使した戦術が得意。

～ ヘクスター 名将図鑑 ～



特殊攻撃



➡吸血コウモリを大量発生させ，一気に敵に襲いかからせる。

蝙蝠の闇

腕力に長けた魔族の実力者

ウルクバ

一時はオークやオーガの中でも最強の種族の族長を務めたほどの実力者。性格は単純で，レグナイアが王となった際，ためらうことなく彼に忠誠を誓った。

ヴェロンド王国からやってきた"元"監視役

ラインハルト

本来はルクレシアのスーパーバイザー。しかし，レグナイアの強大な力にすっかり魅了され，現在では彼の右腕として仕えているヴァンパイア。

特殊攻撃

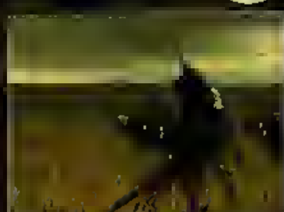


➡ジャンプ後大きな腕を振り下ろす。シンプルだが破壊力は絶大。

レックレス

ヘクスター

50年まえにヒロニデン領を侵攻し、いま再びエクレシア領を圧倒的な武力をもって攻め落とそうと画策する、大陸の火薬庫的存在の王国。オークやオーガといった獰猛な魔族を束ねるのは，人智を超えた強大な力を持つ王・レグナイア。その出自の一切は謎に包まれている。



⬆レグナイアの姿を見た魔族は，その瞬間から服従し，忠誠を誓うという。

12月22日作戦開始!

METAL WOLF CHAOS
メタルウルフカオス



メタルウルフカオス	破壊戦闘アクション
フロム・ソフトウェア	フロム・ソフトウェア
12月22日発売予定	7140円［税込］
—	1人
DL SR	未定
未定	—

東京ゲームショウで体験版がプレイでき、大きな話題となった『メタルウルフカオス』。今回も最新情報満載でお届け！

大統領脱出までが明らかに！
クーデター勃発！

クーデター軍に包囲されたホワイトハウスから，パワードスーツで脱出を試みる大統領。そんな緊迫したシーンから『メタルウルフカオス』はスタートする。最初のミッションは包囲網を突破し、エアフォースワンで脱出することだ。秘密の地下格納庫まで突き進み、飛び立つエアフォースワンに乗り込め!



⬆ホワイトハウスを取り囲み，大統領に銃を向けるアメリカ兵! 副大統領のクーデターは成功してしまうのか?



⬅前大統領の命令の下、秘密の地下基地となっていた。操作を覚えながら突き進め！



⬆ここでもクーデター軍の追っ手が迫る。邪魔な箱はガトリングで破壊し、ブーストダッシュで一気に駆け抜けろ！



アメリカを取り戻すため、全米を飛び回れ!

ホワイトハウスから無事脱出した大統領は、クーデター軍によって制圧された拠点を開放するべく、北米各地で戦いを展開することになる。しかし、戦闘を行うまでにはいくつかの過程がある。まずは作戦終了までの流れを解説しておこう。いきなり戦場というのは無謀というものだ。

ワールドマップ WORLDMAP

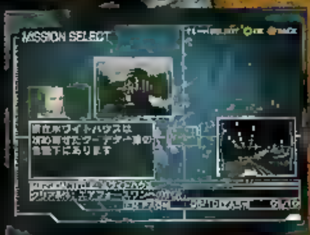


←全米に散らばる重要拠点。どこから攻めるかは、キミ次第だ。

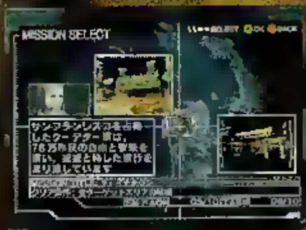
まずは北米マップを開き、どの拠点で作戦行動を行うか選択する。とくに決まったルートなどもないので、自分で重要だと思う拠点から攻めていけるぞ。エアフォースワンでの移動なので、距離を心配する必要もない。ただし、拠点によって難度が異なるので、そこだけは注意。

ブリーフィング BRIEFING

目的地が決まったら、作戦内容の説明だ。戦場となる拠点の特徴やターゲットエリア、敵の戦力などの情報を入手し、どういった戦いかたが求められているかを把握。武器を搭載するバックパックの中身の選択も、ブリーフィングで行うようだ。警戒するべき敵の弱点を突くような装備を選択せよ。



←スタート地点であるホワイトハウスも占拠されてしまった。



←サンフランシスコのチャイナタウンは、体験版でも遊べたぞ。

ミッション MISSION



ブリーフィングまで終了したら、いよいよ出撃。最強の米軍が守っているので、超人的なパワードスーツでも手こずるだろう。ターゲットエリアとなる敵中枢部分を破壊し、戦況を優位に進めることが重要だ。

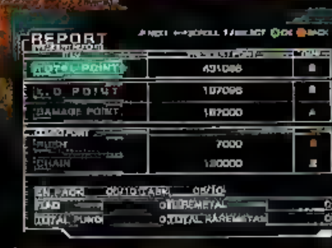


←ターゲットエリアを破壊すると、ボスが出現する場合も!



デブリーフィング DEBRIEFING

ミッションが終了すると、デブリーフィングが行われる。敵破壊数や被ダメージ数、連続して敵を破壊したチェーン数などが評価されるようだ。やるからにはオールSを狙ってみたい。また、自機のパワーアップもここで行われる模様。どういった強化が行われるかは未だ謎である。

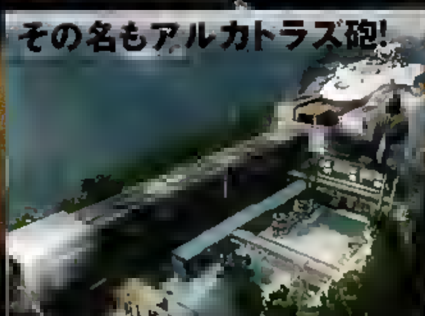


←評価はパワーアップに影響するのだろうか? オールSは必須?

極秘開発された兵器たち!

敵として登場するアメリカ軍は、現在の兵器とさほど変わらない。戦車や戦闘ヘリがおもな戦力となっている。しかし、なかにはオーバーテクノロジーと呼ばれる超兵器も開発されており、大統領を苦しめることになる。その中でも圧巻なのが、島ごと兵器にしてしまったアルカトラズ砲だ! こんな兵器がまだまだ登場予定だぞ!





その名もアルカトラズ砲!



←強力な電磁砲を搭載した未来型戦車。体験版のボスとして登場した強敵だ!

ダブルチャンス キャンペーン決定!

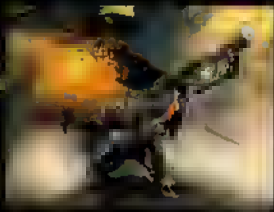
初回特典のサントラCDに続き、キャンペーンの第2弾が決定した。気になるプレゼントはゲーム中で大統領が使用する重火器のエアーガン! 詳しくはソフトに同梱される"東京マルイ"広告を参照のこと。緻密に作られたエアーガンをゲットせよ!



大統領使用のウェポンを入手!

強力火器が満載➡使用火器解説
Weapons

パワードスーツ後部のバックパックに収納されている、いくつもの重火器。本作の魅力のひとつは、この複数用意された重火器を自在に操ること。実在する銃器が多く、マニアも満足のラインナップといえる。そこで今回は使用火器の一部を紹介!



⬅実在する銃器ばかりなので、ガンマニアも満足だ!

ショットガン系　Weapons No.02
MASG-1　スパス12

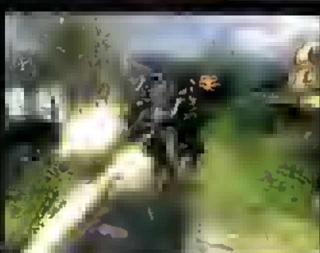
拡散する銃弾を炸裂させ、広範囲の歩兵や物を一蹴することができる。歩兵掃討以外にも、ミサイル迎撃にも向いている。近距離で撃てば、威力も大きい。





⬆連射性能は高くないが、一撃で広範囲の敵を一掃することができる。兵士などが群がっているポイントで使えば、効果が大きいぞ。

アサルトライフル系　Weapons No.04
M4A1　カービン



⬆特殊部隊でも採用されているだけあって、使いやすい。

威力、射程距離、リロード時間のバランスがよく、非常に扱いやすい武器。ほかの武器との相性がいいので、片手に装備しておけば主力兵器として重宝することになるだろう。ミッションに必ず1丁は持っていきたい武器だ。困ったときのM4である。

スナイパーキャノン系　Weapons No.05
W13SC スナイパーキャノン

主観モードで攻撃を行う両手専用武器。スコープの倍率を上げることで、遠距離の敵に対して一方的に攻撃可能。発射される弾は砲弾であるため、精密かつ豪快な射撃ができる。吹っ飛ぶ様子を拝めるのも、この武器の特徴だ。



⬅長距離の敵を攻撃し、戦力を排除しておくときに使える。

ハンドガン系　Weapons No.01
デザートイーグル

威力は低いが、もっとも照準が広い武器。視点操作をせずとも広範囲のターゲットを狙えるので、初心者でも手軽に扱うことができる。つねに1丁は携帯しておきたい火器と言えるだろう。





⬆本作の中では低威力だが、実在するハンドガンの中では最強クラス。兵士なら一撃で粉砕だ!

イスラエルが生んだ怪物銃!

マシンガン系　Weapons No.03
M134　ミニガン



連射性能に特化した武器。短時間に大量の銃弾を撃ちまくり、歩兵や物をなぎ払う。連射することで高い迎撃効果を得られるので、片手に装備しておきたい兵器である。

驚異の連射性能で敵を蹴散らせ!

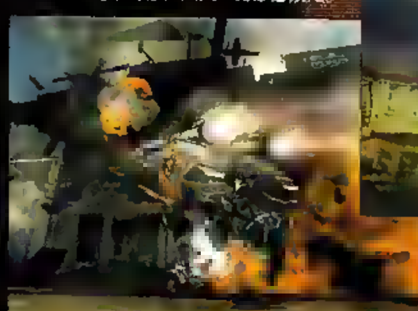
➡両手に装備して数秒間掃射すれば、歩兵100人斬りも不可能ではない。敵の数が多いステージでは、欠かせない武器だ。



バズーカ系　Weapons No.06
84mm無反動砲　カールグスタフ

一発の威力が高く、射程距離も長い強力な武器。トラック程度の車輌なら、一発で破壊することも可能である。強靭な装甲を持つ戦車や□□ヘリに対しては、バズーカが必須だ。





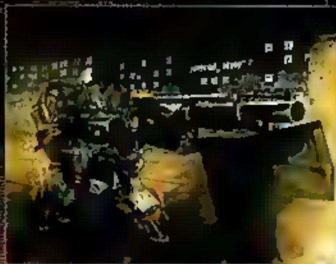
⬆単発発射なのでリロードが遅いという難点はあるが、その威力は絶大。強敵に効果的だ。

グレネード系　Weapons No.07


M79　グレネードランチャー

着弾時の爆風により、周囲にもダメージを与えることができる。放射線を描いて飛ぶので狙いがつけにくいが、大量の歩兵を吹き飛ばす威力があるぞ。





↑リロードが遅いので、頻繁に使っていくことは難しい。歩兵などが密集しているポイントを把握し、直前で持ち替えるのが得策だろう。扱いの難しい武器と言える。

ミサイル系　Weapons No.08


ML06ST　スティンガー



敵をロックオンすることで、追尾攻撃が可能な武器。ヘリなど照準の合わせにくい敵であっても、必中は確実だ。強力な武器と併用したい。

ロックオンで撃て!

←追尾性能のあるスティンガーで動きを止め、高威力のバズーカなどでトドメを刺す！

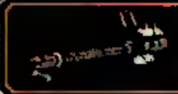
レールガン系　Weapons No.09


EC09-R　電磁レールガン

エネルギーを溜めた時間に応じて威力が変化する両手専用武器。エネルギーをMAXまで溜めることで、戦車を一撃で吹き飛ぶ攻撃力を発揮する。貫通性能もあるため、縦列駐車中の戦車をまとめて破壊することも可能だ。

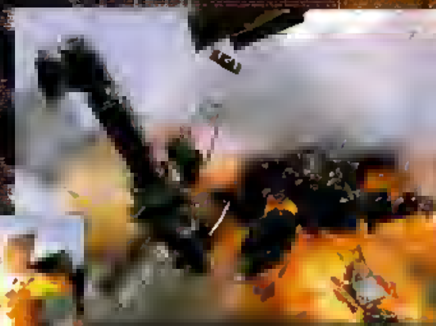


←溜めているあいだは無防備。使いどころを見極めろ!

火炎放射系　Weapons No.10


W-FTL450　火炎放射器

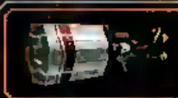
火炎により至近距離の敵や物を燃やすことができる両手専用武器。火炎は当てた時間で威力が変化し、5秒も当て続ければ、戦車もたちまちローストチキンとなる。射程距離が短く、攻撃をし続けなければならないので、敵の死角をつく必要がある。





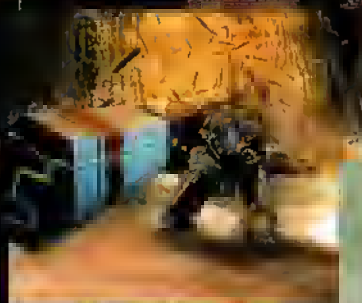
↑火炎を当て続けることで、驚異的な攻撃力を発揮する。攻撃中は移動できそうにないので、攻撃ポイントを見つけよう。

強力火炎で炭になれ!

マルチミサイル系　Weapons No.11


MW-ML16　マルチミサイルランチャー

大量のミサイルを同時に発射できる両手専用武器。複数のターゲットを一度に吹き飛ばすことも可能。リロードが長く、弾も大量に消費するので、使用ポイントを選ぼう。



↑一度に大量のミサイルが飛んでいく姿は圧巻。しかし、攻撃中は移動ができず、リロードの長さ、消費弾数など欠点も多いので、ここぞという場所で使おう。



群がる敵部隊に対して ミサイルの雨が降る!

体験版で判明 操作&システム
Operation & System

9月に行われたTGSでは、本作の体験版をプレイすることができた。基本操作は前号でも解説があったとおり。武器チェンジは武器チェンジボタンを押したまま左右のトリガを引くことで、スムーズに切り換えできるぞ。武器を使い分ける楽しさは予想以上だ。

レーダー
敵の位置を示す高性能レーダー。歩兵ひとりでも表示されるので、敵を見逃すことはないぞ。拡大も可能だ。

照準
武器によって大きさが異なり、緑が右武器、黄色が左武器の照準となっている。枠内の敵を自動で捕捉する。

ウェポン
左右に装備している武器、弾数を表示する。片方のバックパックには、4種類の武器を収納することを確認。



シールドゲージ
横長ゲージがゼロになると、上のボールゲージがひとつ消費される仕組み。

バーストゲージ
攻撃することで溜まり、左スティッククリックで全弾発射が可能になる。

ブーストゲージ
ジャンプやダッシュをすることで、ゲージを消費する。時間で回復する。

ゲーム内容が徐々に判明!　続報を待て!

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース



発売直前の総まとめ! というわけで今回は、完成直前の『ブリンクス2』をプレイして入手した新情報と、本作のキモである時間操作システムを中心とした遊びどころを大紹介!

発売直前の総まとめ! 初公開ステージもチェック!!

"時間を操作する"という、ほかに類のない独特なアクションが楽しい『ブリンクス2』。シリーズも2作目ということで、メインの時間操作を始め、各種ゲームシステムにはかなりのリニューアルや改良が加えられている。そこで今回は、発売直前の予習も兼ねて、基本的なゲームシステムを詳しく紹介していこう。あと少しで、時間と空間を操れるぞ!

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	アクション
マイクロソフト	アートゥーン
11月18日発売予定	5040円[税込予価]
HDTV(D2)、5.1ch	
非対応	全年齢
12ブロック	—

スイーパーの頼れる相棒 時間掃除機を使いこなせ!

時の守護者である"タイムスイーパー"たちの武器は、なんでも吸い込んでしまうフシギな掃除機。ステージの至るところに落ちているガラクタを吸い込み、それを弾丸として発射することで、攻撃手段とするのだ。また、今回は掃除機で"殴る"ことも可能になった。ただしこちらは攻撃力は低く、戦闘には不向き。おもに落ちている木箱などを壊すときに使っていくようだ。

なんでも吸い込まくれ!

掃除機はタイムモンスターなどの敵以外であれば、なんでも吸い込める。まずは吸い込んでみよう!

弾丸を補充!



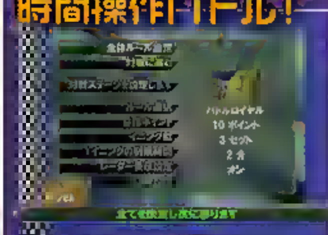


←↑たとえば、一時停止で止めた敵のクラスターミサイル(弾丸)を吸い込むことも可能。もちろん、吸い込んだあとは武器として使える。

分割画面でともだちと 4人同時対戦!

本作では、ふたり協力プレイのほか、画面分割で4人同時対戦も楽しめる。それぞれが4キャラ編成のマイチームを操り、専用の対戦フィールドでバトル! 育てたチームデータを持ち寄って戦うこともできるぞ。

チームを持ち寄って 時間操作バトル!





←↑ルールは詳細に設定可能。メンバーに簡単な指示を出すこともできるのだ。

画面の見かた

タムタム団のパートも基本的な見かたは同じ。ステージによっては、経過時間の下に集めたイベントアイテムが表示されるぞ。



1. リトライハートの残数 (小ハートはリトライの結晶の数)
2. 体力
3. 経過時間
4. レーダー (敵の位置を表示)
5. 時間操作 (小さいアイコンは各結晶の数、緑色のマークは使用できる時間操作数)
6. 装備している武器
7. 持っているガラクタ数と吸い込める最大数

コントローラー操作



ボタン	操作
左トリガ	ロックオン (主観視点時ズーム)
右トリガ	ガラクタの吸い込みと発射
左スティック	移動
STARTボタン	メニュー画面表示
方向パッド(左右)	時間操作選択
方向パッド(上下)	武器選択
右スティック	視点操作 (クリックで主観視点)
黒ボタン	チームメンバーへの指示
Xボタン	時間操作を発動
Yボタン	ウォールモーション
Bボタン	アクション (格闘、ほか)
Aボタン	ジャンプ
白ボタン	視点リセット

※画面は開発中のものです。

時の結晶を集めてレッツ・タイムコントロール!

"時間操作"は、種類の同じ"時の結晶"を3つ集めるごとに、使える回数が1回ストックされていく。時の結晶はステージに落ちていたり、タイムモンスターを倒すと出現するぞ。獲得した時間操作は、方向パッドの左右で使いたいものを選び、Xボタンを押せば発動できる。使える時間操作の種類はステージが進むごとに増えていくぞ。

1 時の結晶を3つ集める



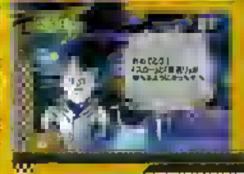
←同じ色の結晶を3つ集めると、1回分ストック。

2 いつでも時間操作を発動!



←使いたいタイミングでXボタンを押せば発動!

使える時間操作は段階的に増えていくぞ



↑ひとつずつ順番に時間操作の使いかたを覚えていけるのだ。

時間操作は全部で5種類 どう使うかはキミしだい!

タイムスイーパーたちが操る時間操作は、飛び交う弓矢を"一時停止"で止めたり、やっかいなタイムモンスターの動きを"スロー"で遅くしたりと、とっても便利で楽しい能力。プレイヤーのアイデアしだいで、途方もない威力を発揮するのが大きな魅力だ。基本となる時間操作は全5種類。"早送り"など、前作から効果がリニューアルされたものもあるぞ。さらに本作では、ある条件を満たすと複数の"時間操作"の組み合わせ使用もできるらしいが……!?

一時停止 自分以外の時を停止!



自分以外のすべての動きを一定時間止めてしまう。あらゆる場面で役に立つ、非常に便利な時間操作だ。

巻き戻し 時の流れを逆流させる



自分以外の時間の流れを一定時間巻き戻す。壊れているモノを壊れるまえの状態に戻したりできるぞ。

早送り 移動速度がアップ!



自分を"含めた"すべての動きを一定時間速くする。早送り中は、ジャンプの飛距離も大幅に伸びるのだ。

スロー 周囲の時を遅くする



自分以外の時間速度を遅くし、周囲の動きをスローにする。速くて対応できない敵やトラップも楽勝。

録画 過去の自分と協力!





←↑ひとりでは対処できないときに使おう

自分の行動を一定時間"録画"し、直後にそのまま"再生"する。再生中の自分と連繋を取れるのが魅力だ。

どんどん時間操作を使ってみよう!

時間操作のコツは、とにかくまず使ってみること。何もない場所でも思わぬ効果が生まれたりするので、最初はどんどん試してみよう。ここでは、前作でもおなじみの基本的な使いかたをほんのちょっとだけ紹介するぞ。



一時停止

←時を止め、そのあいだに敵の背後に回り込め!



←橋が壊れて渡れなくなってしまったら……。

↓巻き戻しで復元。壊れた原因を取り除くのを忘れないように!

巻き戻し



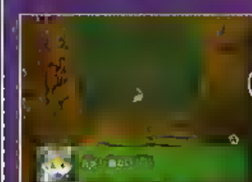
早送り



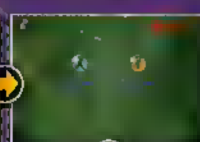
↑ジャンプ距離を伸ばして、届かなかった場所へ。

お助け時間操作 リアクティブ

"リアクティブ"とは自分で発動するのではなく、特定の場面で自動的に発動されるイベント的な時間操作のこと。発動時はおもにスローや一時停止などの時間操作を利用でき、うまくピンチを回避できるかどうかが試されるのだ。



↑頭上に大きな岩が降り注ぐ!このようなピンチのときに……。



←リアクティブ発動!利用する効果を選ぶのだ。



時間操作で連繋することも!?

➡場面によってはリアクティブ中さらに時間操作がかかることも!?

ビッグクリスタルが眠る序盤ステージを大紹介！

本作でのタイムスイーパーの目的は，世界各地に散らばった"ビッグクリスタルのカケラ"を集めること。ビッグクリスタルは，巨大なタイムモンスターの体内に存在する場合などもあるようだ。ビッグクリスタルを回収すると，そのエネルギーを利用することで新たな世界への扉も開かれるぞ。



←巨大なボスを倒し，ビッグクリスタルを取り戻すのだ！

タイムファクトリーから世界各地へ緊急出動！

冒険の舞台へは，基地である"タイムファクトリー"のテレポートゲートから出動！ ストーリーが進むにつれ，新たなゲートがつぎつぎに開いていくぞ。



←一度クリアーした世界へ再び行くことも可能だ。

ラウンド1 ハーフ&ハーフ

タイムスイーパーが最初に向かうのは，昼と夜が同居する不思議な世界。オートジャイロを動かすため，バッテリーを捜すことになるようだが……!?



➡危ない，落ちそう！ でも，下に何があるのか気づけば……？

BOSS



ストーンガーディアン

➡とにかく頑丈そうな巨大モンスター。爆弾を投げて攻撃してくるぞ。



←こんな場所にまで，タムタム団の連中が！

ラウンド2 運命の遺跡

ビッグクリスタルのカケラが眠るという神秘的な雰囲気の遺跡。最深部である"運命の広場"に続く扉は固く閉ざされ，来るものすべてを拒んでいるかのようだ。このフシギな迷宮には，果たして何が待ち受けるのか……!?

ネコの石像が見守る古代遺跡で待ち受けるのは!?



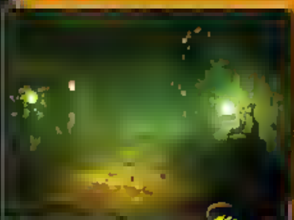


←毎度おなじみ，転がる巨大岩。つぶされないように！

←広場に鎮座するネコの石像。どのような目的で作られたのだろうか？



➡高速回転する巨大な刃。あの時間操作の出番だ！



←内部はかなり広く，まるで迷宮のようになっている。

BOSS



ジャイアントマンドレイク

➡遺跡に住み着いているボス。これまた巨大なのだ。



⬆頭から生えた触手のような部分から，ガラクタを投げて攻撃してくるぞ。

●ブリ2 名所案内●
遺跡の見どころ

長いあいだ放置されていたせいか，内部にはタイムモンスターがうようよ。遺跡は一部，壊れてしまっている部分もあるようだ。

⬇超高速で動き回る新種のタイムモンスター。さて，どうやって倒そう？



目で追えないほど速いタイムモンスター！

スイッチを発見！ でも壊れている……!?



⬆怪しげなスイッチを見つけたが，どうやら壊れている様子。直すことができれば……？

仲間が集結する拠点 タイムファクトリー

タイムスイーパーたちは"タイムファクトリー"という基地を拠点として活動している。基地では，仲間たちと会話したり，ショップで買い物をすることが可能。ほかにも，できることはたくさんあるようだが……？



←仲間と会話することで，ちょっとしたミニゲームが発生することもある。

アニキのお店でパワーアップ！

ショップでは武器やアイテムを買うほかに，さまざまなミニゲームにチャレンジすることもできるのだ。





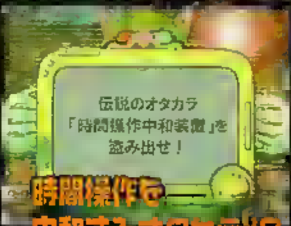
←課題をみごとクリアーすれば，ごほうびも？

タムタム団を操って世界各地のオタカラをいただき！

今回、タムタム団が目をつけたオタカラは、謎の女の子"ミナ"に頼まれたビッグクリスタルのカケラ。タイムスイーパーたちも必死に捜しているアレだ。さまざまなアイテムを使って彼らを出し抜き、彼らよりもさきにカケラをゲットできるのか？　ふたつの立場から物語は進み、連動していくぞ。

オタカラが眠る遺跡へタムタム団も到着！

タイムスイーパーたちの時間操作に対抗するため、彼らがやってきたのは"運命の遺跡"。奇しくもそこは……。



時間操作を中和するオタカラ!?

←これが手に入れば、スイーパーたちの時間操作も怖くない!?

ガードスイーパーを一網打尽！





←遺跡には、すでにガードスイーパーの姿が。石像のアタマを転がして、まとめて倒せ！

タムタム団って？

"おかしら"のベニート(中央)を中心として構成されたドロボー集団。"空間操作"のアイテムを操り、世界中のオタカラを狙うぞ。



タムタム団にも基地があるのだ



↑タムタムベースという基地が隠れ家。意外にも設備は充実している。

• ブリ2 名所案内 •

タムタム団から見た遺跡

舞台の名前や雰囲気こそタイムスイーパー・パートと同じだが、マップや仕掛けは完全に別物。先に進むには、手に入れたオタカラを泣く泣く手放さなければならないことも？



遺跡に降り注ぐ不思議な光線！



鎮座する巨像が見守るものは!?

↑いかにも怪しげなネコの巨像を発見。ここに伝説のオタカラがあるのか!?



↑鏡のような台座で、天井から降り注ぐ光線が反射！　光が指し示すのは……？

因縁の対決再び！タムタム団 VS. タイムスイーパー！

先祖伝来のオタカラを手に入れた直後、味方から救援信号が！　どうやらブリンクスチームと交戦中らしい。一刻も早く向かい、新兵器のテストも兼ねながら味方を助け出すのだ！



↑やっかいな敵の時間操作攻撃も、新兵器があれば怖くない……のか!?

チームどうしの総力戦！



↑戦闘はチーム戦で行われる。タイムスイーパーども全員をコテンパンにするのだ！



負けたらオヤツ抜き！

ほかのドロボーとはひと味違うぜ！

オレたちの得意技は空間操作

空間操作とは、地中に潜って偵察したり、ちょっと先の場所までワープしたりできるスゴイ能力。それぞれの能力を持つアイテムを拾うと、一定回数使えるようになる。今回は、新たに判明したふたつの空間操作を紹介！

ハイパークローク



不思議なクローク(マントのようなもの)で全身を包み、光学迷彩で姿を隠す能力だ。だが、速く動くと相手にバレてしまうぞ。

ファンタムスネア



設置した場所の上にタイムスイーパーが乗ると、味方が足を押さえて足止めする能力。タイムモンスターには効かないので注意！

まだまだある！　多彩な空間操作

左のふたつ以外にも、空間操作は多数存在する。一度に持てる空間操作は8種類で、方向パッドで選択して使用。ステージによって、登場する空間操作が変わるようだ。

タイムグレネード	一定時間、時間を止めることができる。
スペースバブル	巨大な泡を作り出し、敵を閉じこめる。
デコイ	歩く"おとり"を放ち、敵の注意をひく
ワープトンネル	狙った移動先に一瞬でワープできる。
バナナ	バナナを投げて古典的なワナを仕掛ける
ボイドトラップ	不思議な落とし穴を作り出し、敵を消す。
サブスペースダイブ	一定時間地中に潜り、姿を隠せる能力
ブラックホール	周囲の敵を飲み込み、強力なダメージ！



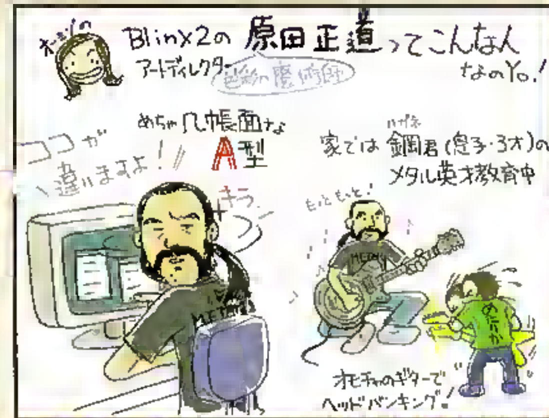
月刊 MONTHLY BLINX TIMES

ブリンクス通信 Vol.'04

略して ブリ通

『ブリンクス』とアクションゲームLOVEなページ

いよいよ発売直前となった『ブリ2』というコトで、我らが「ブリ通」もはりきってお届けです！ 今回のメインテーマは、3Dアクションゲームには欠かせなくなった"カメラ"。作り手側が見せたい部分（マップのおもしろさ）と、遊び手側に見せるべき部分（操作性）とで、開発陣どうしがブツかることもあるという、この問題。果たして、どんなふうに考えてるのかな？



Omizo Presents 今月のアートゥーン

今回登場の御仁は、「ブリンクス」独特の世界観を産み出した原田画伯。戦国武将みたいなおヒゲですが、じつはメタル好きのいいパパです。

ダブルディレクターが語る アクションゲームの魂

今月のテーマ 「カメラ」とは？

自由な視点を持てるがゆえの見せかたの難しさ

正直、カメラはまだ正解をつかめていない分野です。それを僕が語るのはどうかなと思うんですけど、いま考えていることをお話します。ゲームにおけるカメラって、マップ全体から"どう画（え）を切り取るか"というフレーミングだと思うんですね。ちょっと昔話をすると、2Dゲームのプランナーは方眼紙に描いたマップの上に画面サイズの穴をあけた紙を乗っけて、プレイ中に見える画面をシミュレートしたりしたんですよ。

でも3Dになると、作り手側がカメラの視点を自由に設定できるようになる、という進歩が生まれた。反面、プレイヤーがマップ上をどのように動き、どういった絵を見るのかが、作り手側が把握しづらくなったんですね。現状、そういった問題を回避するための手段は、ふたつあると思うんです。ひとつは、『バイオハザード』のように、シーンごとに視点を固定してしまう。作り手側が見せたい絵を、思いどおりに見せられる利点があると同時に、見えない部分を使った演出が可能になります。「この角を曲がると、ゾンビがいるんじゃないかな……」みたいな。

では、カメラを自由に動かせる、箱庭型のアクションゲームではどうするかというと、プレイヤーに進行方向やアイテムの場所を、ある程度示してあげるんです。たとえば、重

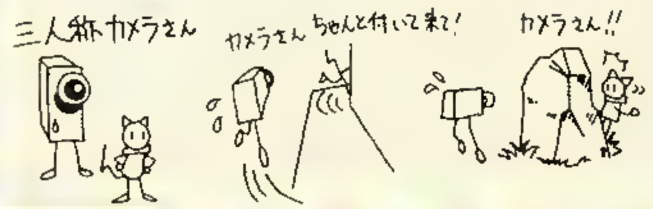


要な場所や敵の動きを、あらかじめカットシーンで示唆する。単純に、プレイ中のカメラ視点という意味では、『ブリンクス2』ではプレイヤーに対して"余計なことをしない"ように気をつけています。

カメラにおけるひとつの正解とは……

ただ、3Dのゲームでは、敵やトラップとの距離感がつかみづらかったりしますよね。ですので、いまはまだ距離感によるゲーム性をつけないように気をつけています。ほかのゲームもそうだと思うんですよ。たとえば敵を斬りつけるようなアクションでも、自動でダッシュ斬りができたり、攻撃方向に補正がかかったり。

アクションゲームである以上、わかりにくさよりも気持ちよさが大事ですからね。「ブリンクス2」の場合は、敵をロックオンして攻撃できるようにすることで、わかりにくさを解消しました。一人称視点に切り替えられるようにしたのも、カメラを含めた操作性の改善点のひとつですね。自由に視点を動かせるようにしたことで、遠くの敵をまえもって倒しておくといった遊びが増えています。すべてのアクションゲームに向いているかはわかりませんけど、一人称視点は、カメラについてのひとつの正解だと思いますよ。





談・松本卓也
え・大島直人

原田氏が語る 我がココロのアクションゲーム

「ブリ2」スタッフの心にドカンと響いた、思い出のアクションゲームをふり返る企画。原田画伯がハマったのは、超絶難易度で知られるコチラです。

「ゲーム会社に就職するに当たって、勉強がてらに当時の人気作を何本かプレイしたんです。いや、実際はパチンコの景品で取ったんですけど（笑）。その中の1本が『超魔界村』だったんですけど、勉強どころじゃないくらいハマりました。いきなり難しくてポンポン死ぬんですけど、そのポイントの解法をひとつひとつ覚えていくのが、似ていたんですよ。ギターを練習することに。少しずつ先に進めるようになっていくことの楽しさにひかれて、何とか2周目の終盤まではたどり着いたんですけど、最後まではどうしてもクリアーできませんでした。それだけが、いまも心残りですね」。

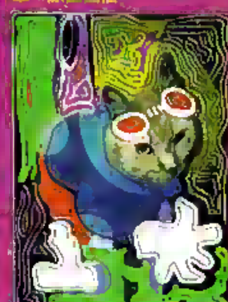


超魔界村
スーパーファミコン
カプコン
1991年10月4日発売

ウチのブリンクス見てください!!

原田画伯のラクガキで、お宅さまのネコちゃまをブリ化させちゃうザマスな、このコーナー。久々登場のネコちゃんは、なんともおすましな雰囲気。「ワタシもタイムスイーパーになれたんだニャ〜」ってカンジ？

筆：原田画伯



●東京都 マッシモ

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「月刊ブリンクス通信」係
e-mail : xbox@ml.enterbrain.co.jp

アートゥーンはみ出し取材記 ゲームショウへの出展に際して、海外メディアからの取材を受けた松本さん＆大島さん。そこで「いまの日本のゲームはチャレンジが足りない！」と、市場全体への嘆きをブツけられ、いい刺激を受けたそうです。でも、あまりに悲観的に語るものだから、なぜかなぐさめる側にまわっていたとか。あらら（笑）。

このページの登場キャスト

ディレクター：大島直人 見かけはダンディなれど心は少年!?

ディレクター：松本卓也 お話好きの感覚派プログラマー！。

アートディレクター：原田正道 おヒゲの敏腕デザイナー。子煩悩。

アートディレクター：大湯範子 ブリちゃんらの生みの親。紅一点。

アートゥーンってこんな会社 1999年に設立。モットーは"冒険心を持ったソフト開発"。代表作は『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』(Xbox)、『ピノビィーの大冒険』(GBA)ほか。



ベニート
お仕事：タムタム団リーダー
武　器：ひみつ
特　技：空間操作
（スペースコントロール）
性　格：お宝大好き！
昨日の敵は、今日の友。
BLiNX 2
BATTLE OF TIME & SPACE
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
ブリンクス
お仕事：タイムスイーパー
武　器：時間掃除機
特　技：時間操作
（タイムコントロール）
性　格：曲った事が大嫌い！
ブリンクスがさらにパワーアップして帰ってきた！しかも前作でライバルだったタムタム団も今度は主人公に大抜擢。おなじみ一時停止、巻戻し、早送りなど「時間操作」に加えて、タムタム団の特技はその名も「空間操作」。離れた場所にワープしたり、ブラックホールで敵を攻撃したり。空間操作を駆使して敵地に潜入し、お宝を盗み出そう！協力プレイや対戦プレイもできる、バラエティ満載の新感覚アクション「ブリンクス2」いよいよ発売！
www.xbox.com/jp/blinx2/
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
2004年11月18日発売予定
希望小売価格
¥4,800
（税抜）
XBOX
it's good to play together
CERO 全年齢
ARTOON
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft、Xbox、Microsoft Game Studios ロゴ、Blinxは、Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です





やりごたえあり! オリジナル要素"ミッションモード"を詳細に解説!

SEGA PRESENTS OutRun2

決まったコースをくり返し走るだけではない。"ミッションモード"では家庭用ならではの、じっくり積み重ねていく楽しさが味わえるぞ。

SPEC / racing

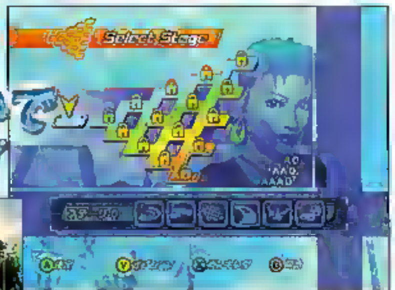
[illegible]	アウトラン2	[illegible]	ドライビング
[illegible]	セガ	[illegible]	セガ
[illegible]	12月16日発売予定	[illegible]	7140円(税込)
[illegible]	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	OP 1人〜2人・VC・SR	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	—

6つのミッションを達成してつぎのステージへ進むのだ!

"ミッションモード"はそれぞれ異なったルールでハートを稼ぎ、ハートランクを上げてノルマを達成する、いわばミニゲーム集だ。Xboxオリジナルのこのモードは、全101ミッションに及ぶ膨大なものとなる。

これらのミッションは、ステージによってまとめられている。ステージは6つのミッションで構成され、すべてのミッションをクリアーするとつぎのステージへ進むことができる。最初のミッションをクリアーすれば鍵が外れ、つぎからは上下のルートを選択して先に進めるのだ。

ハートを稼いでランクアップ



➡ステージはコースマップのように上下に分かれてつながっており、ルートを選ぶことができる。



⬅ハートランクを上げてミッションを成功させる。AAAが最高ランク。失敗すると、最後まで行き着けずに終わることもあるので注意しよう。

初回特典にCDがつくぞ!

初回限定特典として、サウンドトラック"OutRun2 Sound Tracks - SIDE B -"とライナーノーツの同梱が決まった。

元祖『アウトラン』のサウンドを手がけたHiro師匠も加わり、魅力的なリミックスアルバムとなっているぞ。



ミッションモードの流れ

MISSION MODE

ミッションモードのルールはさまざまだが、どのミッションでも成功することによってハートが溜まっていく。ノルマを成功させ、ハートを溜め込んでランクを上げよう。ランクA以上の成績でクリアーとなる。

ランクEからスタート

START

スタートするときはランクがEになっている。この状態からスタートし、ミッションの道中でテクニックを駆使し、ハートを稼いでいくのだ。獲得するハートの数がハートランクに直結する。



⬅ランクEの状態からスタート。まずルールを把握し、ノルマをこなしてハートを稼いでいこう。

ミッションを遂行せよ

EXECUTE

ミッションで要求されることはそれぞれ違う。ドリフトしたり、コーンを倒すだけでなく、計算力が求められるミッションもある。要求を満たせばハートが溜まり、ハートランクが上がっていくぞ。



⬅道中でハートを稼ぎ、ランクを上げよう。このミッションでは、うまくシャッターが切れれば成功。

ランクAで突破

BREAK THROUGH

Eからスタートしたランクが A以上になり、最後まで進めばクリアーとなる。ミッションによってはミスをするとハートが失われるので注意。ランクB以下はやり直しで、最高ランクはAAAだ。



⬅ゴールに到達すると、同乗者のホリーが評価を下してくれる。Aランクゲットで先に進めるぞ。

バラエティー豊かなミッションの中から3種類を公開!

今回は約15種類あるミッションの中から、3種類を紹介していこう。大型トラックにぶつからないように進む"クレイジーコンボイ"に比べて、シャッターチャンスを狙う"スナップハッピー"、計算をする"マスメイヘム"はかなり特殊。通常のドライブゲームではまずお目にかかれないルールとなっていて、独特のおもしろさがある。同じ種類のミッションでもバリエーションは豊富なので、飽きずにやりこめるはずだ。

Mission1 CRAZY CONVOY クレイジーコンボイ

大型トラックにぶつからないように、ひたすら走っていくミッション。"Start"から"End"までの区間で、ぶつからないように走ればどんどんハートが溜まっていくぞ。しかしトラックは縦に長いので、ぶつからずに走るのは難しい。うっかりぶつかってしまえば、溜めてきたハートが失われてしまう。ともかく慎重に、安全運転が必要となるだろう。

コンボイをかわせ



⬅遠くからコンボイの集団が迫ってきた。ひるまずに飛ばしていこう。最初はランクEから始まる。ハートを集めてこのランクをどんどん上げていく。



⬆コンボイの横に貼り付くように走り抜ける。接触してしまうと、ハートを失うので注意せよ。



⬅これでもかと続くコンボイの列。最後になって接触すると厳しいので、後半にいくほど慎重に走っていこう。緊張感を持続して走り抜けるのだ。

Mission2 SNAP HAPPY スナップハッピー

高速で走りながら、コース脇に置かれたハートマークを撮影していくミッション。"Start"と"End"のあいだのゾーンにあるハートに近づくと自動的にファインダーが出現。ファインダーはふたつ表示されるが、そのふたつのファインダーが中央に重なった瞬間にシャッターを切るのだ。タイミングがよければ、より多くのハートポイントを獲得できるぞ。





⬆ハートが見えてくると、薄い色でふたつのファインダーが出現する。このファインダーを見ながらタイミングをはかるのだ。

⬆接近すると、徐々にファインダーが重なり、色づいてくる。もう少し引きつけろ。

シャッターチャンスを逃すな!



➡ベストタイミングでシャッターを切る。撮った写真は画面に表示され、ハートが溜まるぞ。

Mission3 MATH MAYHEM マスメイヘム

コース上に現れる数字を計算しながら走るという、一風変わったミッションがこれだ。頭の中で計算した数を覚えておき、分岐点まで進む。分岐点には、正解と不正解のふたつの数字が示されている。正解の数字が書かれているルートを選び続け、ゴール地点まで走りきれば成功だ。

ドラテク+頭脳の勝負だ!





⬅つぎつぎと数字が現れる。頭の中で計算しつつ、コースをきっちり走っていくのだ。



⬆⬅分岐点が勝負の分かれ目だ。間違ったコースに進むと"FAIL"のゲートが出現し、それをくぐると失敗となる。

海外版をプレイしてみました

アメリカのXbox専門誌、Official Xbox Magazineに「アウトラン2」体験版がついていたのでプレイしてみた。アーケードモードのイージールート3面までしかプレイできないものだが、その完成度の高さがうかがえる内容だったぞ。まず驚いたのがグラフィッククオリティーの高さ。そして長大なステージ間を、読み込みを感じさせずに進行していく点にも驚愕。パッドでプレイしたのだが、操作性は抜群で違和感はなし。完成版にはさらに期待ができそうだ。

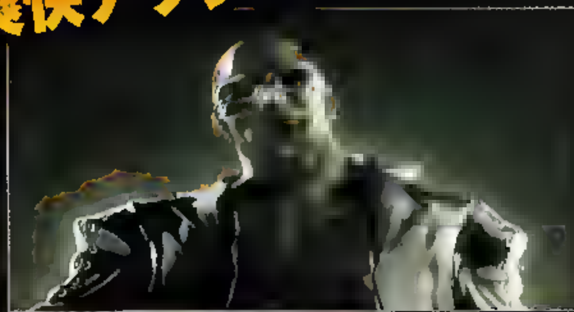
特報

肉体がぶつかり、はじける爽快アクション!

SPIKEOUT BATTLE STREET

これまでのオンラインゲームにはなかった、高いアクション性が魅力の『スパイクアウト バトルストリート』。今冬に発売を控え、その全容が徐々に見えてきたぞ。

スパイクアウト バトルストリート	オンラインアクションバトル
セガ	セガ
今冬発売予定	未定
HDTV、5.1ch	
OP VC SR	未定
未定	—



⬅公開されたムービーシーンの一コマ。不敵な面構えの男たちが集まってくる。強敵となることは間違いないはずだ。



➡日本刀を背中に下げ、いかにも凶悪そうな表情を浮かべる謎の人物。この男こそ、あの"ミカエル"なのだろうか。

東京ゲームショウに出展! マルチで遊べるオンラインバトル!!

期待が高まる本作だが、ついに東京ゲームショウに出展され、そのベールを脱いだ。会場では開発途中のバージョンながらプレイアブルな状態で出展され、制作が大詰めにさしかかっていることをうかがわせた。

会場ではXboxのシステムリンク機能を利用し、4人同時プレイを実現していた。完成バージョンでは、もちろんXbox Liveを介してマルチプレイが可能で、ボイスチャットなどに対応する予定となっている。

今回は登場人物の素性や性格について、くわしい情報が到着。それらをまとめて、複雑に織りなされる人間関係を相関図にまとめてみることにした。それぞれが個別の事情を抱え、絡み合うザッピングストーリーも魅力のひとつだ。主人公たちは戦いの果てに何を得るのだろうか?



⬆ごろつきどもをなぎ倒して進む。肉体のパワーだけで道を切り開いていくのだ。

⬇序盤のステージがプレイできたショウバージョン。待ちかねたプレイヤーの視線が熱い。



スパイクジュニアを取り巻く人間模様! さまざまな思惑がからみあう



チーム・ネオスパイクを構成する4人 メンバーそれぞれの素性が明らかに

ここでは、チーム"ネオスパイク"のメンバー4人についての個人情報を紹介していこう。物語は、スパイクジュニアを軸に動いていく。主人公に惹かれるように、3人の仲間が集まってくるのだ。しかしこの3人は、それぞれが違った個性と思惑を持ち、ジュニアに協力することになる。得意なファイトスタイルも、それぞれ異なっていることが予想されるぞ。



伝説の男の息子
スパイクジュニア

■男 ■アメリカ
■15歳 ■182センチ

"伝説のギャング"と称されるスパイクの息子。全寮制の学園に通っていたが、故郷が何者かに襲撃されているという報を受けて立ち上がる。言葉よりもさきに行動に出るタイプで、自然にチームのリーダー格となる。

明るいムードメーカー
ミンファ

■女 ■アメリカ
■15歳 ■164センチ

ジュニアと同じ学園に通う、華僑出身の同級生。ジュニア宛の手紙を盗み見たことから、好意を持つジュニアを追うことになる。天然で明るい性格からチームのムードメーカー的な役割を果たす。八卦掌の使い手。

チームのまとめ役
ジャッカル

■男 ■アメリカ
■28歳 ■185センチ

とある男を捜し、ディーゼルタウンにたどりつく。ジュニアに亡くなった弟の面影を重ねており、手を貸すこととなる。斜に構えた性格ではあるが、年長者だけに理性的な一面があり、チームのまとめ役となる。

謎の女エージェント
フィオナ

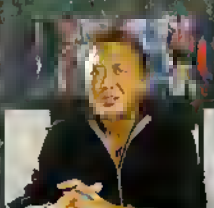
■女 ■国籍???
■23歳 ■178センチ

超複合体企業と対立する財団の秘密エージェント。超複合体企業の秘密工場を探るために身分を隠し、ジュニアに近づく。客観的で冷徹な分析力を持つが、組織で教育を受けたため、個人の感情を表現するのは苦手。

シリーズの生みの親に聞く!

『スパイクアウト』はXboxだから実現できた

ゲームセンターで長く楽しまれながら、なかなか移植が実現しなかった本作。オンラインアクションバトル制作の難しさと魅力を、シリーズ生みの親である名越氏に直撃。



名越稔洋 セガR&D クリエイティブオフィサー

操作感が優れているから何度遊んでも楽しい

――この時期に『スパイクアウト』をXboxで出そうと思われたのは、どういった理由からですか?

名越 当初からXboxのタイトルを作ろうという考えはありました。うちのチームなら、当然ドライブゲームを作ろうという話は出たんですけど、そのときすでに各社からドライブゲームの企画が出てきていたんですよ。だから、あまり想像のつくような予定調和的なものではなくて、違った作品のほうがユーザーとしてうれしいんじゃないか、というふうに思ったんです。

そこで『スパイクアウト』でいこうということになったのですが、そのあとがすんなりいかなかった。分社化や統合もありましたし、制作環境の問題もあって、検討期間が長くなってしまったというのが本当のところです。

――ドリームキャストで出すという噂も当時ありましたが……。

名越 ハード的に厳しかったですね。近年はアーケードの移植といっても、レベルが落ちることは許されません。しかし現実には、家庭用で再現しにくい部分もあるわけで、通信の問題はその典型といえるでしょう。

――オンラインゲームは数多くありますが、ここまでアクションが激しいものは珍しいですね。

名越 オンラインで『スパイクアウト』ほどアクション的に激しく動くものはあまりないです。MMOが普及して以降、それがネットを介して遊ぶ定番みたいに思われていたからでしょう。業界の中で、リアルタイムアクションを追及するチームはだいぶ少なくなってきたんじゃないかと思います。

――アクションがテンポよく進むぶん、オンラインだと技術的に大変なのではないかと思うのですが?

名越 まさにそうですね。むちゃくちゃ大変です。それでも現在オンラインで遊ぶなら、いちばん優れているのはXboxです。安定した環境、高いスペックでゲームを楽しめますから。ネット上の制約は厳しいですが、もっとこういったアクションを楽しめる遊びが増えてきてもいいと思いますね。

――アーケード版はいまでもゲームセンターで人気ですが、これだけ長く愛される理由は何でしょうか。

名越 当時は革新的だった、というのもあると思います。しかし長く遊んでもらえるのは遊びやすいからでしょう。基本システムがちゃんと設計されていたから、シンプルでもくり返し遊べるのだろう、と思います。

今回の作品でも、アクションの基本はアーケードと同じようにしたいと思っています。同じだから物足りない人もいるかもしれません。しかしお金をかけて余計な部分を飾るより、『スパイクアウト』が本来持っている、わかりやすいおもしろさを活かしていくのがユーザーにとってはいちばんいいのではないか、と思っているんです。

――それでは最後に、Xbox版『スパイクアウト』を心待ちにしていたユーザーへ一言お願いします。

名越 まずは長らくお待たせしてすみませんでした。この作品が世に出たあかつきには、多くのユーザーに楽しんでいただけるようにとがんばっていますので、よろしくお願いします。

いままでにない究極のリアルを追求！完成間近の『フォルツァ』開発インタビュー！

東京ゲームショーで一般公開されていた『フォルツァ』の魅力に迫るべく、インタビューを敢行！　また、公開されたバラエティー豊かなクルマのラインナップにも注目するべし！



マイケル・ジョンソン
米国マイクロソフトプロダクトマネージャー。今回初来日で、秋葉原での買い物を楽しみにしているらしい。

ゲームタイトルにもなっている"フォルツァ"とは、イタリア語で情熱という意味を持っている。東京ゲームショウ期間中に行われた今回のインタビューでは、開発チームの情熱の結晶ともいえる、『フォルツァ』の魅力と新情報をお伝えするぞ。

いままでのゲームにはない『フォルツァ』の魅力とは？

――Xboxには本作と同じジャンルのゲームが多くありますが、なぜこのジャンルを選んだのでしょうか？

マイケル　たしかにXboxにはドライビングゲームが多くリリースされています。マイクロソフトからも『プロジェクトゴッサムレーシング』、『ラリースポーツ チャレンジ』などの高い評価を得たゲームがあるのですが、それらとはまた違った魅力のドライビングゲームが作れるのではないか、しかもハイスペックを誇るXboxだからこそ作れるものをと考え、『フォルツァ』を立ち上げました。



FORZA MOTORSPORT

フォルツァ　モータースポーツ	レース
マイクロソフト	Microsoft Game Studios
2005年発売予定	未定
5.1ch	
OP	未定
未定	未定

ディテールにこだわったレーシングシミュレーター『フォルツァ』の魅力に迫る!!

クルマ好きにはたまらない豪華ラインナップを見よ！

現在判明しているクルマのリストを公開するぞ！　低価格帯の市販車からレーシングカーまで、バラエティー豊かなラインナップがそろっている。ちなみに60社のクルマが登場するとのこと。これ以外にどんなクルマが登場するのか、楽しみだよね！

Hatches and Compacts

2003	MINI	Cooper-S
2004	Chrysler	PT Cruiser GT (Turbo)
2003	Ford	Focus SVT 3-door
2002	Saab	9-3 Viggen 3-door
1992	Lancia	Delta Integrale Evo
1995	Volkswagen	Corrado SLC
1991	Honda	CRX Si-R
2004	Honda	Civic Type R Hatch
1994	Honda	Civic Si Hatch
2003	Mazda	Protege MAZDASPEED
2004	Mazda	3 (2.3 Sport 5-door) hatch
2003	Dodge	SRT4
2004	Peugeot	206 Gti 180
2003	Renault	Sport Clio V6 RS (Renaultsport)
1985	Toyota	AE86 Sprinter Trueno GT Apex (Corolla GT-S)
2002	Volkswagen	Golf R32
2002	Volkswagen	New Beetle 1.8T Turbo S

Coupes/Roadsters

2004	Audi	TT 3.2 Coupe
2004	BMW	Z4 3.0i
2004	Vauxhall	VX220 Turbo
2004	Opel	Speedster Turbo
1999	Honda	Civic Si Coupe
2003	Honda	S2000 (hardtop)
1995	Honda	Civic Del Sol VTEC
2004	Lotus	Elise 111S
2002	Lexus	SC430
2003	Mercedes	CLK55 AMG Coupe
2002	Toyota	Soarer 430SCV
2005	Lotus	Federal Elise (135R)
2005	Lotus	Exige
2000	Mazda	Miata MX-5

1.8i Sport

2001	Panoz	Esperante GTL (Coupe - hardtop)
2003	Porsche	Boxster S (hardtop)
1995	Toyota	MR2 Turbo T-Bar
2002	Toyota	MR2 Spyder
2002	Toyota	MR-S

Entry Level Sports Cars

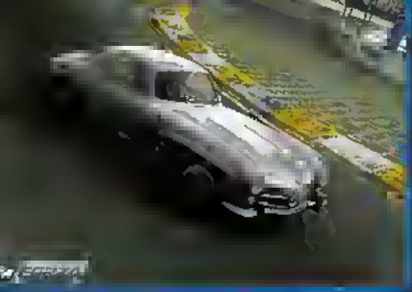
2000	Acura	Integra Type R (US Spec)
2000	Honda	Integra Type R (Japan Spec)
2002	Acura	RSX Type S
2002	Honda	Integra Type R (Japan)
2003	Acura	3.2 CL Type S (6 speed)
2003	Hyundai	Tiburon GT
1995	Mazda	RX-7 (US Spec)
1995	Mitsubishi	Eclipse GSX
2003	Mitsubishi	Eclipse GTS
2004	Mazda	MX-5 Mazdaspeed
1998	Eagle	Talon Tsi Turbo (AWD)
2004	Toyota	Camry Solara Sport
1990	Mazda	RX-7 Turbo
1998	Mitsubishi	FTO GP Version R
1998	Nissan	240SX SE
2003	Toyota	Celica GT-S
2003	Toyota	Celica 1.8 VVT-i T Sport

Mid Level Sports Cars

1997	Acura	NSX
2004	Acura	NSX
1994	Nissan	300ZX Twin Turbo
2005	Ford	Mustang GT
2004	Mazda	RX-8
2004	Mazda	RX-8 Mazdaspeed
1997	Mitsubishi	3000GT VR-4
1996	Dodge	Stealth R/T Turbo
2002	Chevrolet	Camaro SS
1994	Nissan	Fairlady Twin Turbo (Japan Spec)
2003	Nissan	Fairlady
2003	Infiniti	G35 Coupe
2003	Nissan	Skyline V35
1988	Porsche	944 Turbo (Should be Turbo S)
1985	Porsche	911 Turbo
2002	Mazda	RX-7 Spirit R (Japan Spec)
2002	Nissan	Skyline GT-R V Spec II (R34)
2002	Nissan	Skyline GT-R V Spec II (R34) Nur
2003	Nissan	350Z Track
1995	Nissan	Skyline GT-R (R32)
1998	Toyota	Supra Twin Turbo
1992	Toyota	Supra Turbo
2001	TVR	Tuscan S

High End Sports Cars

1999	Dodge	Viper GTS ACR
1984	Ferrari	288GTO
1997	Honda	NSX-R



↑現実では手が出ない高性能車に乗り、カスタマイズまでできる喜びをキミに!

——その魅力とは何でしょうか?

マイケル　まずは綿密な物理計算により再現されたクルマの挙動や操作性。走行データを細部まで収集して再現しているので、実際のクルマと同じ性能で走れます。我々がレーシングシミュレーターと呼んでいるのは、そういう理由からです。そして、プレイヤーの望むとおりにクルマを作っていくことができるカスタマイズ機能も魅力のひとつで、的確なチューニング、カスタマイズを施せば、ふつうの市販車をモンスターマシンにすることも可能ですよ。

　もちろんパーツも実際のデータに基づいて作りました。大量のパーツを用意しているので、現実と同じことができると考えていただいてかまいません。

——そこまで細かいカスタマイズが可能となると、クルマの知識が必要になってきますね。

マイケル　もちろんクルマの知識があったほうが有利です。しかし、エンジンにターボをつけると通常とどれぐらい加速が違うのか、ブレーキ、タイヤを変更するとどれぐらい差が出てくるのかなどを、グラフにしてわかるように工夫しています。このためクルマの性能に詳しくなくても大丈夫。ゲームをすることでクルマの性能に詳しくなれますよ(笑)。

——それは助かります(笑)。

マイケル　クルマはカスタマイズして性能をアップさせるだけでなく、自由にペインティングが可能となっています。ロゴやアルファベットの文字、ステッカーを貼ることができ、色を変えることもできる。もちろん場所、大きさも変えられ、ステッカーなどを回転させたり、傾けて斜めにすることや重ねることもできます。組み合わせはプレイヤーのアイデア次第で無限にあります。世界にひとつだけのオリジナルカーを作ることができるのは、クルマ愛好家には堪らないと思いますよ。

——このクルマをXbox Liveで使うこともできるんでしょうか?

マイケル　シングルプレイはもちろん、Xbox Liveの対戦でも使えるようにします。個性的なマシンを作ってそれを見せびらかしてもいい。アルファベットを使ってメッセージも作れますからね。I love Xboxとか(笑)。



↑全車走行データをきっちり取っているので、その挙動や操作性は本物と同じ!



↑本物と同じロゴを貼って、レーシングマシンのようにすることも可能!

究極のリアルを目指し 夢の開発チームを結成

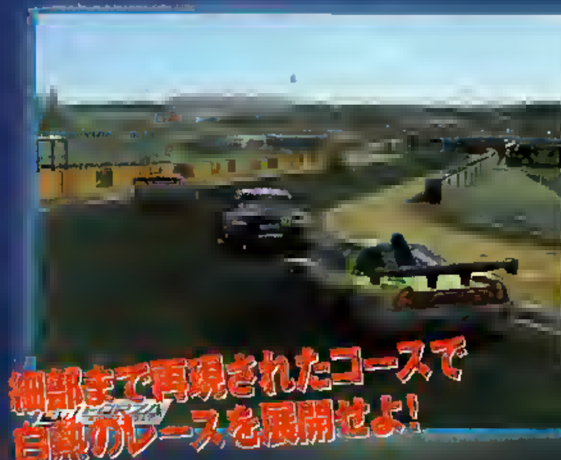
マイケル　コースはモナコのような市街地のコース、実際のレースのコース、架空のコースと3種類を用意しています。とくに実際にあるコースはとてもリアルに再現されているので、タイムも実際のものとほぼ同じものになりますよ。これはコースとクルマが本物をきちんとシミュレートしている表れでもあります。

　また、細かいディテールにこだわっており、通常走っているだけではわからない部分もきちんと再現しました。リプレイなどでじっくり確認してみてください。また、リアリティを出すため、ブレーキなどによるタイヤの痕や、オイルの染みもコースに残るようにしました。ガードレールにぶつかってついたクルマの塗装の跡もきちんと残ります。もちろん衝突した場合はそのダメージが性能に跳ね返りますよ。空気抵抗だけを考えても変わってきますからね。とにかくリアリティーを出すことにこだわっていますよ。

——こだわりが満載ですが、やはり開発チームはドライビングゲームの経験が豊富なんでしょうか?

マイケル　『ラリスポ』や『ゴッサム』のスタッフが集結して作っています。じつはほかのメーカーさんからも実力のある人が参加してくれているんです。物理計算の博士号を取得した人も開発に加わっていますし。僕たちは夢のオールスターチームって呼んでいます(笑)。

　開発は8割～9割は完成しています。ですが最終調整は開発が納得できる段階まで行う予定になっていますので、発売時期はまだ確定できないんですよ。マイクロソフトの戦略ソフトのひとつに決まったので、必ず満足できるものに仕上げますよ!



2004	Honda	NSX-R
2002	Lotus	Esprit V8
2000	Ford	Mustang Cobra R
2003	Dodge	Viper SRT10 (top up)
1993	Ferrari	512TR
2004	Ferrari	360 Modena F1
1998	Ferrari	F355 Berlinetta F1 hardtop
1998	Ferrari	F355 Challenge
2004	Ferrari	360 CS (Challenge Stradale)
2005	Ferrari	612 Scaglietti
2002	Chevrolet	Corvette Z06
2005	Chevrolet	Corvette C6 Coupe
2003	Porsche	911 (996) GT3
1995	Porsche	911 (993) GT2
1999	Shelby	Series 1
2001	TVR	Tuscan R

Sport Sedans

2004	Audi	S4 V8
2000	Audi	S4
2004	Volvo	S60 R
1987	Buick	Regal GNX (Turbo)
2005	Pontiac	GTO
2000	Honda	Prelude Type SH
2004	Honda	Accord Coupe EX V6
2004	Mercedes	C32 AMG Sports Coupe

1999	Mitsubishi	Lancer Evolution VI GSR
2000	Mitsubishi	Lancer Evolution VI TME
2004	Mitsubishi	Lancer Evolution VIII RS
2004	Mitsubishi	Lancer EVO VIII FQ-330 (Lightweight Mitsubishi Racing)
2000	Nissan	S15 Silvia Spec-R
2004	Nissan	Altima 3.5 SE
1998	Nissan	Silvia (S14)
1998	Subaru	Impreza 22B STi
1999	Subaru	Impreza 2.5RS Coupe
2004	Subaru	Impreza WRX STi (US Spec)
2004	Subaru	Impreza WRX STi Spec-C (Japan Spec)
2004	Lexus	IS300
2004	Toyota	Altezza RS200
2003	Volkswagen	Jetta GLX VR6

Grand Touring

2003	Audi	RS6 Sedan
2004	Bentley	Continental GT Coupe
2001	Aston Martin	Vanquish
2005	Aston Martin	DB9 Coupe
2004	Cadillac	CTS-V
2005	Mercedes	CL65 AMG

Classics Muscle Cars

1970	Dodge	Challenger R/T Hemi
1968	Shelby	Shelby GT500KR
1970	Ford	Mustang Boss 429
1969	Chevrolet	Camaro Z28
1969	Chevrolet	Camaro SS Coupe
1968	Pontiac	GTO Hardtop Coupe

Classic Sports/Race Cars

1966	Ford	GT40 MK II
1967	Ferrari	330 P4
1967	AC	427 MKIII
1964	Ferrari	250 GTO
1969	Ferrari	246 Dino GT
1974	Lancia	Stratos HF Stradale
1961	Jaguar	E-type 3.8
1967	Chevrolet	Corvette Stingray 427 L-88
1972	Lotus	Elan Sprint
1954	Mercedes	300SL Gullwing Coupe
1972	Datsun	240ZX
1973	Porsche	911 Carrera RS
1955	Porsche	550 Spyder (James Dean Edition)
1969	Toyota	2000GT

Aftermarket Tuners

1995	Tom's	Tom's T020 (MR2)
1995	VIS Racing	MR2 Turbo T-bar (Widebody)
1995	Border	MR2 Turbo T-bar (Widebody)
2002	Tom's	Tom's W123 (Toyota MR-S)
2000	Aerogear	Integra R (Widebody)
2000	VIS Racing	Integra R (Widebody)
2004	Wings West	Civic R J Spec (Widebody)
2002	Mugen	Mugen Integra Type R (Japan)
2003	APR Performance	Celica GTS (Widebody)
2004	Mugen	Mugen Civic Type R Hatch
2002	Guldstrand	Corvette Guldstrand Edition
2000	Saleen	Saleen S281 (Based on the Mustang)
2003	Mugen	Mugen NSX
2003	Mugen	Mugen S2000 (Hardtop)
1995	INGS	RX-7 (Widebody)
1995	AB Flug	RX-7 (Widebody)
2002	Tommy Kaira	Tommy Kaira 2002 R34
2002	Mine's	Mine's GT-R (R34)
1995	Mine's	Mine's Skyline R32 GT-R
1998	Tommy Kaira	Tommy Kaira Impreza M20b 2002
1995	Mine's	Mine's CP9A Lancer Evolution VI RS
2004	Sparco	Sparco Lancer Evo
2002	Tom's	Z382 (SC430)
2000	Hennessey	Hennessey Viper 800TT
2002	Lingenfelter	Lingenfelter 427 CID Twin Turbo Corvette
1998	AB Flug	Supra Turbo S900 (Widebody)
1998	VeilSide	Supra Fortune 99 (Widebody)
1998	VeilSide	Supra Fortune 03 (Widebody)

特報 X SPECIAL

過酷なミッションに挑め！

GUNGRIFFON ALLIED STRIKE

ガングリフォン アライドストライク	アクションシューティング
テクモ	ゲームアーツ
12月16日発売予定	7140円[税込]
未定	未定
OP 2人〜8人 VC	全年齢
未定	未定

Xbox Live対戦に注目しがちだが、ミッションも充実の『ガングリフォン　アライドストライク』。今回はマルチプレイ、シングルプレイでのミッションを紹介しよう。

マルチプレイ編　共同作戦でミッションクリアーを目指せ！

『ガングリフォン　アライドストライク』の最大の特徴といえば、Xbox Liveを使ったマルチプレイだ。マルチプレイでは対戦ばかりに注目してしまうが、マルチプレイ用のミッションも充実している。ボイスチャットを活用して作戦を立て、協力して強敵に立ち向かう緊張感は、対戦では味わえないだろう。ほかのプレイヤーと協力し、困難なミッションに挑戦しよう！



トパーズ小隊出撃

マルチプレイでのミッションスタート。プレイヤーたちが所属するのは、トパーズ小隊だ。ボイスチャットで作戦を立て、ターゲットを求めて前進しよう。



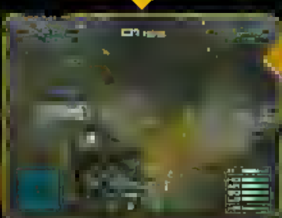
補給地点到着

目的地までの道中は、激戦が予想される。補給を行ってから進むことにしたようだ。補給中も敵は襲ってくるので、周囲を警戒しなければならない。



戦闘激化

ターゲットである敵補給部隊が近づいてくると敵機の数が増し、戦闘も激化する。味方プレイヤーと役割分担をして戦わないと、切り抜けられないだろう。



ターゲットを撃破

敵輸送部隊を捕捉したら、徹底的に破壊しろ！ 敵護衛部隊も大量に集まってくるので、ターゲットの破壊に向かうプレイヤーを後ろからサポートしよう。

ボイスチャットで作戦を立てろ

マルチプレイでは、味方プレイヤーとコミュニケーションを取って作戦を立てる必要がある。ボイスチャットを使えば、操作に支障なく指示を出すことが可能だ。ボイスチャット以外にも、簡易メッセージによるコミュニケーションも可能になっているぞ。



↑作戦中は、迅速かつ正確な判断が重要になる。的確な指示を出せ！



↓ボタン操作による、簡易チャットも利用しよう。

コンビネーションプレイで強敵を撃破！

シングルプレイとの決定的な違いは、味方機体の動きに期待できるところだろう。ボイスチャットで指示を出し合えば、コンビネーションプレイも可能だ。強敵に対しては十字砲火や地上と空中に分かれて攻撃するなど、有効な戦術を取れるのだ。



→味方機に上空からの攻撃を頼み、自分は地上からサポートする。



↑強敵マンモスに対して、正面で戦うのは危険すぎる。上空、地上の二手から同時攻撃で撃破を狙おう。





↑←十字砲火は基本コンビネーション。被害を押さえよう。

シングルプレイ編 綿密な作戦がミッションクリアーの鍵となる

マルチプレイでは味方と協力することで、困難なミッションをクリアーすることができるかもしれないが、シングルプレイではそうはいかない。作戦内容を頭に叩き込みほかの部隊と連繋したり、僚機に指示を出して強敵に立ち向かう必要もある。パイロットとしての腕が問われるのはもちろんのこと、綿密な作戦を実行する指揮能力も重要だ。どのミッションもひと筋縄ではいかないぞ。



ミッションブリーフィング

今回の作戦は、墜落した味方輸送機の発見、回収部隊の護衛だ。ブリーフィングでの作戦内容をしっかり覚え、機体のセッティング、僚機の選択を行おう。



不時着機に向かえ

不時着機の位置を把握したら、ポイントへ急行しよう。敵部隊も不時着機へ侵攻しているようなので、遅れを取るわけにはいかない。ポイントを確保しろ。



不時着機を守れ

不時着機には、敵部隊がつぎつぎと集まってくる。レーダーで敵の位置を把握し、先手を打って潰してしまおう。僚機の動かしかたが戦局を左右するだろう。



補給ポイントへ向かえ

不時着機への攻撃は止まることがなく、激化する一方。機体の損傷や弾薬も足りなくなるので、補給ヘリに向かう必要がある。レーダーから目を離すな！



回収ヘリを護衛

一定時間経つと、回収ヘリがやってくる。敵も回収ヘリを攻撃してくるので、護衛しなければならない。回収後も、エリア外まで護衛する必要がある。

作戦にあった機体を選べ

ブリーフィングでは、作戦の内容が細かく説明される。味方部隊の動きから、予想される敵の侵攻ルートまで伝えられることもある。これらの情報をもとに、登場機体のセッティング、僚機の選択が重要になってくるぞ。予想される敵機に有効な武装を装備し、作戦に求められる僚機を選択する。作戦の成否は、ブリーフィングで決まるのだ！



←作戦内容や敵機に合わせて武器を選択することが大切。また、マップによって機体色も変わる。



➡僚機にはM-16を選択。足は遅いが、火力が高く後方支援に向いている。今回のような作戦には、最適の機体だ。

レーダーを使い敵を見つけだせ!



➡視認できない場所でも、戦闘は展開されている。交戦ポイントには、積極的に出撃しよう。



←レーダーには、自機＝白、敵機＝赤、僚機＝緑、ターゲット＝青の矢印で表示されている。敵部隊を見逃すな！

ミッションは対戦とは異なり、さまざまな対象に気を配る必要がある。敵機、味方機、ターゲット、補給ヘリなど、出現する物のすべての位置を把握しておきたい。そのためには、画面左下のレーダーを読みとることが重要だ。レーダーには敵機＝赤、僚機＝緑、ターゲット＝青で表示されているので、全体を把握しながら自分の動きを決めよう。

作戦終了まで気を抜くな!

今回のミッションは、不時着機の守備と回収ヘリの護衛。回収ヘリは無防備なので、飛行ルート上に出現する敵機は排除する必要がある。回収後もエリア外に出るまでは気を抜けないぞ。





↑敵攻撃ヘリは、非常に厄介。マシンガンで落とせ！



↑戦闘が激化すると、僚機もつぎつぎと撃破されていく。援護に向かえ！

確認された新機体 NEW MACHINE

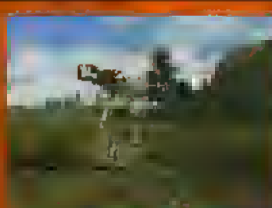
新しく確認された機体の中で注目なのが、ロシア製のHI-MACS"アリオール"と、日本の12式と兄弟機であるアメリカ製の"VW-1"だ。これで5ヵ国がHI-MACSの開発に取り組んでいるのが確認された。

HX-4 クラーバ



←ロシア製の4脚戦車。高い火力を持っているようだ。

ミルMI-57 アリオール



←ロシア製HI-MACS。高い機動力がうかがえる外見だ。

VW-1



←アメリカ製HI-MACS。バランスのいい機体だ。



共和国の運命は、クローン・トルーパーに委ねられた……

映画『スター・ウォーズ　エピソード2』でその生誕過程と権勢を振るう様子が描かれたクローン兵。彼らの熾烈な戦いを描いた白熱の戦いが、いま幕を開ける!!

SPEC FPS

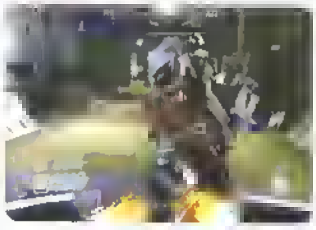
スター・ウォーズ リパブリックコマンド / シューティング
エレクトロニック・アーツ / LucasArts
2005年春発売予定 / 価格未定
HDTV、5.1ch
OP DL VC SA 未定
未定 —

壮大なる銀河の歴史に、新たなる戦いのエピソードが生誕する!

原作の雰囲気を損なわない綿密に描写された世界観と、小隊を率いて戦う高い戦略性が融合した本作! これぞまさにファーストパーソンシューティングの決定版! その魅力溢れる各要素を解説していこう!

手に汗握る小隊戦!

プレイヤーは3人のクローン兵を率いる小隊のリーダーとなり、さまざまなミッションをこなしていくことになる。チーム内の息の合った連携はもちろんのこと、状況に合わせた的確な判断も必要になってくる。





↑←部下への命令はリアルタイムで出すことになる。一瞬の状況判断が、部隊の運命を決めるのだ!

『スター・ウォーズ』ファン、マストバイの一本!

ファンなら誰しも気になるのが、原作の世界観の再現度。この作品では、惑星ジオノーシスの独特の景観や、緻密に描写されたアサルトシップの内部、ウーキーたちが棲息するジャングルなど、雰囲気を一切損なうことなく原作の世界を再現しているぞ。

もちろん、レーザーの発射音やドロイドたちの歩行音など、忘れてはいけないあの効果音も、耳で楽しませてくれるのだ。



→戦場がかもしだす緊張感は、まさしく原作の世界そのもの。まるで映画の中に入っているような没入感!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



戦略性とアクション性が高次元で融合!!

←ゲーム中には来年公開予定の「エピソード3」への伏線も? これは見逃せないね!

豊富なアイテム類も!

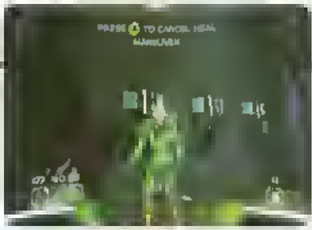
本作には、原作のディティールを忠実に再現した火器や、特殊アイテムが多数登場する。共和国のクローン兵士が主兵装として使用する、原作中でもお馴染みのDC-17mライフルや、DC-15cブラスターピストルはもちろんのこと、各惑星の住民や部族が使用する個性的な武器も続々と登場する。各武器を状況に合わせて使いこなし、熱き戦いに彩られたスペースオペラの世界を存分に戦い抜こう。



↑Xbox Liveによるマルチプレイ対応なのもうれしい。早く遊びたい!



←「Unreal2」の3Dエンジンが使われているため、FPSとしての完成度も高い。歯ごたえのあるアクションを楽しむことができるぞ。



ゲームの鍵はチームワーク！ 君は優秀な小隊長になれるか!?

並み居る敵や、立ちはだかるトラップを潜り抜けていくためには、プレイヤーのスタンドプレイだけではなく、小隊全員の協力が肝要となる。的確に戦況を把握して、チームワークで困難を打破しながら進んでいこう！



的確な小隊指示で優位にミッションを進めよう

ゲームを進めていくと、敵が仕掛けたトラップや、プロテクト解除が必要となるドア、障害物の爆破作業を要求される場面に出くわす。

問題を解決するために、プレイヤー本人が動いてもいいのだが、これらの場面には大抵危険がつきもの。

安全にゲームを進めるためには、部下に命令してトラップ解除に当たらせ、リーダーである自分は背後から援護するという選択肢が有効だ。

プレイヤーだけが矢面に立たずに、できるだけリスクを分散させながら進むのが安全策と言えるだろう。

状況に即して、メンバーに指示を与えよ！



↑部下に爆破作業を担当させ、自分は背後から援護！ フォワードとバックアップで連携だ。



↑キープロテクトの解除作業も命令することが可能。



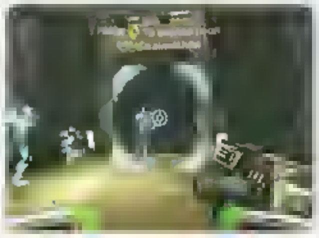
↑味方が倒れた際のリカバリー命令はす速く行うべし！

フォーメーションを組んで強敵を迎え撃て！

マップ上に点在するチェックポイントには、強大な力を秘めたボスクラスのエネミーが控えている。

これらの強敵はあらかじめ出現場所が決まっているため、部下に事前に配置指示を出して、フォーメーションを組んで迎撃することが可能となっている。キチンと対処すればコワくない。

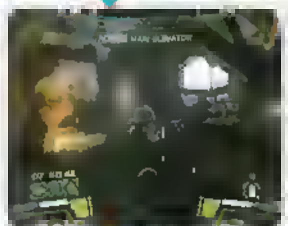
部下を囮にして、自分は背後から近づいて攻撃したり、物陰から狙撃させたりと、戦略性も重要となる。



↑メンバーは独自に行動してくれるが、フォーメーションを組ませれば効率UP！



↑強敵の襲来に備えて、部下に配置指示を出しておく。



↑敵影確認！ 同時に、配置についた部下から攻撃開始。



↑部下たちが敵をひきつけているあいだに、自分は死角へ。

役割を分担して、効果的にダメージを与えよ！

多様なアイテムを駆使して激戦を勝ち抜け！

プレイヤーが携帯する火器には残弾数が設定されており、マップ上で弾薬アイテムを拾得することによって補充が可能となっている。

なかには強力で絶大な火力を有する銃器もあるのだが、「ここぞ！」という場面で使用しないと、すぐに残弾が尽きてしまうことになる。

敵の出現数や耐久度、距離に合わせて銃を持ち替え、ムダのない戦闘を心がけるようにしていきたい。ナイフ一本で戦うのは、あまりに心細いぞ。



↑接近戦で使用できるナイフ。使用回数に制限はないが、リーチ、攻撃間隔に不安。



↑メインウェポンは残弾数さえあれば、どのような状況でも持ち替えることができる。



↑武器の種類は全17種類。なかには、個性的過ぎて使いづらいものもありそう？



↑サブウェポンは投擲系の武器。味方を巻き込まないように注意！



アイテムの効果的使用で小隊生存率を上げよ！



皆神村来訪の刻、迫る
FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY

発売が刻一刻と迫り、より期待が高まってきた『FATAL FRAME II』。今回は現時点で判明しているゲーム情報の総括と、大量の新コスチューム＆アクセサリが判明したAdditional Featuresを大特集でお届けする。

SPEC action

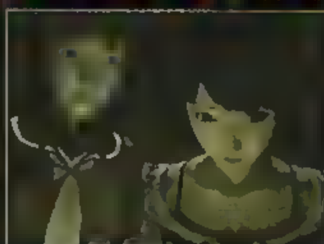
	フェイタル・フレーム2 クリムゾン・バタフライ		ホラーアクションアドベンチャー
	テクモ		テクモ
	11月11日発売予定		7140円(税込)
	5.1ch		1人
	非対応		15歳以上
	2413ブロック		——

発売直前！『FATAL FRAME II』のキホンを徹底おさらい!!

ホラーゲームに"和"のエッセンスを取り入れた世界観、カメラを使って霊を封印する斬新な戦闘。シリーズ特自の特徴を進化させたうえ、ゲームとしての"やりこみ"を大幅強化して発売を迎える本作。"双子"と"射影機"を巡る呪われた謎を解くため、皆神村へと降り立つ日がついに来た！

双子を巡る恐ろしい運命とは!?





⬆➡姉妹の出生の秘密を始め、さまざまな謎を解き明かし、皆神村からの脱出するのだ。

Xbox版独自のモードも見逃すな!!

本作はプレイステーション2で発売された『零～紅い蝶～』を継承しつつ、Xboxユーザーのためにさまざまな新要素を付加した豪華仕様版だ。その最たるものがゲームモードの追加。主観視点で迫力倍増の"FPSモード"。悪視界＆一発死の過酷な条件に挑む"サバイバルモード"を新たに体験することができるのだ。"オマケ"の域を超えた衣装は次ページを参照！

FPSモード



⬆澪自身となった気分でプレイできるモード。

サバイバルモード



⬆本編以上にシビアな戦闘が待ち受ける－

生き残りのカギを握る射影機の性能をチェック！

本作の要となるのが怨霊や地縛霊を封印することができる"射影機"。澪と繭が遭遇するさまざまな困難を打開するために必要なこのアイテム。ここでは射影機の大きな役割、探索と戦闘のふたつを説明していこう。



⬆物語が進行していくと、アイテムで射影機の性能を強化ができるようになる。

戦闘

怨霊に襲われた際、頼りになるのは射影機のみ。怨霊を捕捉し、捕まるまえにシャッターを切って攻撃せよ！





⬆⬅射影機と霊の距離が近いほど高いダメージとポイントを得られるが、その分リスキー。



⬆いいタイミングで攻撃できれば霊は後退。

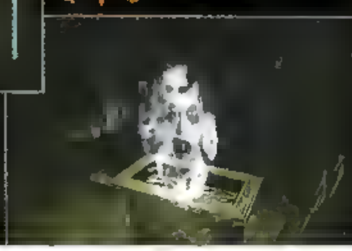
撮影で手がかりをつかめ！



⬆➡シャッターチャンスを逃すと撮影できない霊もいる。気を抜かずに移動せよ。

探索

戦闘以上にお世話になるのが、村の探索時。怪しい場所を見つけて（カーソルが変化する）撮影することで、新たな道が開けるのだ。



逃げるが勝ちかも!?

怨霊は村をただささ迷う、いわゆるザコ敵でも攻撃力が高い。2～3回掴まれると澪は倒れてしまうので、逃げられるチャンスがあるならば、戦闘を回避するのが賢明かもしれない。



⬆レバガチャでダメージは軽減できるが……。

Accessories お笑い系も?も登場

以前紹介されたアクセサリはコスチュームとのバランスを重視した"小物"が中心だった。しかし今回到着した新アクセサリを使えば、張り詰めた本編の雰囲気を緩和させるような、コーディネイトも可能なはず。ホラーゲームでときおり起こってしまう"怖さに負けて操作ミス"といった状況を回避できる、かもしれない。



姉妹個別でコーディネイト可能!

←写真のように澪にはメガネ、繭にはパンプキンヘッドと、アクセサリは姉妹別々に選択できる。ミスマッチを狙うか統一感を出すかはプレイヤーのお好みしだい。

気になるコス・アクセサリの総数は?

コス、アクセサリの総数は、前者は約15、後者も10種類前後になるとのこと。すなわちまだ隠し玉が存在するというわけだ。今回紹介した"かぼちゃ"に匹敵するアイテムもある?



←PS2で登場した衣装類はすべて健在。

ハロウィン仕様!?

いままで和風中心で固められていたアクセサリに"洋モノ"が登場! 姉の繭はかなり目立つ、ハロウィン風の帽子(かぶり物?)。澪のほうは魔女風の三角帽子。絶妙な調和を見せるゴスロリ服とあわせてご紹介!

もちろん和服もアリ



←浴衣や着物など和服に似合うアクセサリも豊富。縁日風のお面は顔を隠さず頭に身につけるようだ。



➡防御力や判定が変化するということはないぞ。

ゴスロリ服と絶妙にマッチ!





⬆➡プレイステーション2版より質感が向上しているゴスロリ服にも注目。

テクモ作品とのコラボレートも! コスチューム・アクセサリも大量放出!!

これまでも水着を中心に、Xbox版ならではのコス、アクセサリが公開されてきた。しかし発売をまえにして、それらを上回るインパクトの新作コスが到着! 今回はテクモ作品のコス&新アクセサリの公開に加え、プレイしてわかった衣装まわりの情報もあわせて紹介しよう。

Costume 初お披露目3種をピックアップ

前号から噂には上がっていたテクモ作品のコスが、満を持して登場! そして水着にも和服系のコス同様、複数のバリエーションが用意されていることが判明した。しかしまだまだ隠されたコスがあるとか。残るは自力で確認だ!



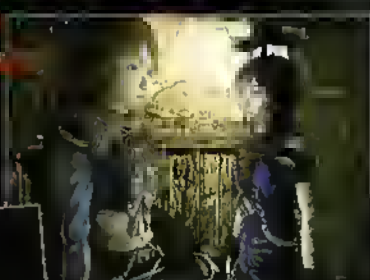
水着にもバリエーションが!



⬅⬆以前紹介した水着(花柄)とは違う、単色でまとめられたシンプルなデザイン。

影牢&蒼魔灯

本作のプロデューサー、菊地氏が手がけたトラップバトルゲームのコスが! Xboxにて大幅進化したディティールに注目だ。





⬅⬆『影牢』『蒼魔灯』どちらのコスも、当時のマシンスペックで表現できなかった細部のデザインまで、美しく描かれている。

DOAシリーズ

テクモとコスチュームと来たら、やっぱり外せない『DOA』シリーズ。かすみ、あやねの忍装束もここに完全再現された!



忍者コスも忠実再現!





⬆➡『DOA』生みの親、板垣氏の協力により忍者コスが作品の枠を超えて登場。忠実に再現されてはいるが、身につける人物が変わると新鮮な印象。

衣装集めのためにも撮影技術をみがけ!!

コスチューム、アクセサリを入手するためには、相応の代価(ポイント)が必要。怨霊をベストの"距離"と"タイミング"で写真の中央に収めて、ポイントを稼ぎ、地道に貯蓄していこう。



←衣装フルコンプに近道はない。ひたすら撮影!

MECHASSAULT 2 LONE WOLF



カッコイイ兵器を大公開！

昨年6月に発売された『メックアサルト』の正統派続編、着々と開発進行中。オンラインマルチプレイが楽しいゲーム性は、健在どころかさらにパワーアップ！

SPEC action			
[illegible]	メックアサルト2：ローンウルフ	[illegible]	バトルメカアクション
[illegible]	マイクロソフト	[illegible]	Day 1 Studios
[illegible]	2005年発売予定	[illegible]	未定
[illegible]	5.1ch	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定

31世紀の銀河を揺るがす 超ド級メカアクション!!

バトルメック――通称"メック"と呼ばれる二足歩行型メカを操作するアクションシューティング『メックアサルト』の最新作は、パイロットを直接操作して、メック以外の戦闘メカにも自由に乗り降りできるのが最大の特徴。より重厚になったストーリーモード、より泥臭いバトルを展開できるオンラインマルチプレイモードを遊べる日はそう遠くないぞ。



WEAPONS

ローンウルフ（プレイヤー）が使いこなす兵器たち

搭乗可能な乗り物の種類が増えたことで、たんなるロボ・バトル以上のゲーム性を獲得した『ローンウルフ』。今回は、プレーヤーが我が物顔で操縦できる兵器のほんの一部を紹介しよう（ちなみに、敵機も余裕でブン取れるぞ！）。



BATTLE ARMOR

バトルアーマー

メックというよりは強化型スーツといった印象のバトルアーマー。サイズの小ささを生かした隠密系任務に最適。



↑滞空能力もそれなりにあるので、カトンボばりの鬱陶しさを出すことも可能。

➡壁にぴたっと張り付き、様子を探る……なんて忍者じみた行動もできます。



機動力ならどんなメックにも負けないぜ!!



⬅総合戦闘力は大型兵器には及ばないものの、かく乱戦法に徹すれば勝機を見出せないこともない!?



⬆バトルアーマー装着時なら、ほかの乗り物への"あいのり"も余裕。オンライン時にはチームワークが深まりやすい兵器だ。

FIXED BATTERY

固定砲台

豊富な弾薬と圧倒的な攻撃力を備えた設置型兵器。味方の援護射撃などに威力を発揮する。



撃たれるまえに撃ちゃいいんだろ!!

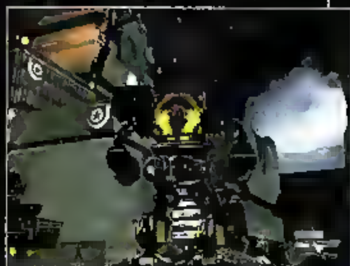
ストーリーは 前作『メックアサルト』の続き

STORY

本作のストーリー（シングルプレイ）モードは、宇宙支配を目論む謎の組織"ワードオブブレイク"が、本格的な軍事行動を開始する直前の状態から始まる。プレーヤーは、ワードオブブレイクに対抗する勢力、ウルフ竜騎士団とともに活躍するメックウォリア。計画完遂のために必要不可欠な、5つの貴重なデータコアを確保するためあらゆる手段を用いるワードオブブレイク軍の作戦を、ことごとく阻止していくのが主な役割となる。データコアは単なる脅威だけでなく、プレーヤーが獲得することで、新しい能力を得られるという側面もあるらしい。


⬆舞台となる惑星は、それぞれ特徴的な自然環境を形成している。たまには戦いを忘れ、黄昏てみるのも一興。

⬇非人道的行為をくり広げるワードオブブレイクから、都市の平和を守ろう。敵拠点はガンガン壊してもいいぞ!?



『メックアサルト』なぜなに豆辞典

メックのスケールは？

プレーヤーが操縦するメックの全長は最大クラスで40フィート。人間の約6～7倍という絶妙な具合に現実的なスケールが、リアル感を増している。さらにパイロットを操作する際のカメラアングルで、圧倒的な存在感を放つのだ。



前作はどんなゲームだった？

PC用ゲーム『メックウォーリアー』シリーズの世界設定・基本システムを継承しつつ、コンシューマー用に簡略化された操作系、Xboxの性能を生かした高解像度グラフィックが話題となった『メックアサルト』は、2003年6月の発売当時、XboxLiveユーザーを中心にスマッシュヒット。その後数ヵ月間にわたって、対戦モード用ルールなどのダウンロードコンテンツが配信され、ユーザーを魅了した。


⬅当時衝撃的だったグラフィックも現在ではふつうに見えるから不思議。


➡オンライン上では、現在も熱々と戦いがくり広げられているぞ！



MECH

メック

白兵戦時の主戦力となるメックは、サイズに応じた4タイプに大別できる。御しやすいタイプを選択するのが基本だ。


⬆薬莢をバラ撒きながら戦うメック。これぞ男の浪漫!!


⬆敵メックと1対1になったら、持てる限りのテクニックを駆使して生き残ろう。

⬇小型メックは機動性を、大型メックは圧倒的な火力を生かしての戦闘がメインとなる。



コイツを乗りこなせなきゃ兵士を名乗れない!!


➡装備武器は、メックの種類ごとにある程度の範囲で選択可能。なかにはこんなものも。



TANK

戦車

メックほどの機動力は期待できないものの、一撃の強力さは決してあなどれない戦車。意外な場面で活躍するかも。



厚い装甲と安定感のある射撃が魅力なのさ!!

⬅"旧式の兵器"という印象を拭えない戦車だが、特殊な戦況ではメック以上のパフォーマンスを発揮する。温故知新の心がつねに必要だ!?



V-TOL

V-TOL

大気圏内上空での移動能力に特化した、垂直離着陸機。対空／対地用の兵器も搭載している。


⬆『メックアサルト』の世界で本格的なドッグファイトが可能に!!



メックを見下ろしながら大空をひとっ飛び!!

特別企画

東京ゲームショウ2004&VIPインタビューから検証する! Xbox今後の戦略

東京ゲームショウ2004を経て、いよいよ明らかになったXboxの年末へ向けての施策。海外VIPふたりへのインタビューを交えて、その戦略の全貌に迫る!



Sight of Xbox@TGS

①②いちばんの盛り上がりを見せた『Halo 2(ヘイロー2)』。4対4の対戦がより白熱させた。
③マイクロソフト的に力の入っていた『Forza Motorsport』。
④⑤"Xbox ビデオチャット"も一般ユーザーの前に初お披露目。プレス発表会ではゲストのコージィ富田がその性能をアピール。
⑥プレス発表会でのラモス瑠偉をはじめ、会期中は豪華ゲストがXboxブースに彩を添えたのだ。
⑦2日目に行われた『NINJA GAIDEN』マスターニンジャトーナメントは日本代表が優勝。
⑧今年も大人気のコンパニオン。

東京ゲームショウ 2004の入場者数は歴代3位!

01年春の開催を底に、徐々に入場者数が復調傾向を見せていた東京ゲームショウ。今年は、99年秋以来の16万人を突破。歴代3位の16万96人を記録した。これは、PSPや新型プレイステーション2など新ハードの出展に加え、『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』などキラータイトルが軒並みお披露目されたことが要因と言っていいだろう。近年まれにみる盛り上がりを見せたのだ。

東京ゲームショウ2004にて年末に向けてのXbox施策が続々と明らかになった!

新携帯ゲーム機のお披露目など、例年にも増して賑やかなイベントとなった東京ゲームショウ2004。対するXbox陣営はどう迎え打ったのか? まずは、東京ゲームショウでのXboxの動きを振り返ってみよう。

CHECK1

充実のタイトルラインアップがユーザーをお出迎え!

東京ゲームショウでライバル勢が派手な攻勢をかけたのに対し、Xbox陣営が取った選択はタイトルラインアップの充実。これは、5月にアメリカで開催された世界最大の見本市E3の流れを継続するものだが、ほとんどのソフトがプレイアブルで出展され、来場者には好評を持って迎えられたのだ。



↑➡『Halo 2』はもちろん、『レッド・デッド・リボルバー』などの隠し玉も出展された。

CHECK2

新たなる施策も発表! 今年の盛り上がりは昨年以上!!

当日会場で初お披露目された隠し玉まで含めると、全部で40タイトルあまりが出展された今年のXbox陣営。いくつかのタイトルは発売日も正式にアナウンスされ、この年末は昨年以上に気合いの入ったオリジナルタイトルが出揃うことが明らかになった(下の表を参照のこと)。また、東京ゲームショウでは、11月18日に"Xboxプラチナパック3"が発売されることが電撃的に発表された。この"Xboxプラチナパック3"、ソフト4本などが同梱されて19950円[税込]というから、まさに"最終兵器"と呼んでも差し支えないような破格の値段! これだけを見ても、いかにマイクロソフトが本気かということがおわかりいただけるだろう。『Halo 2(ヘイロー2)』などの超話題作も控えており、この年末は、ライバル勢に一歩もひけをとらない盛り上がりを期待できそうだ。



↑まさに"隠しネタ"的に発表された"Xboxプラチナパック3"。年末の目玉のひとつだ。

Xbox タイトルリリース本数の比較		10月	11月	12月
	2003年	6本(5本)	4本	8本(4本)
	2004年	7本	4本	8本(2本)

※カッコ内の数字はXboxワールドコレクションの内訳

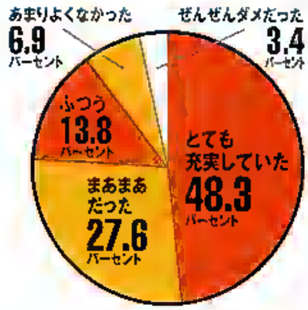
Xboxユーザーへのアンケートでわかった!! ファンはこれだけXboxに期待している!!

ファンは東京ゲームショウのXboxブースの盛り上がり、そして年末のラインアップをどう思っているのか? アンケート調査の結果を紹介する(ファミ通Xbox読者を対象にメールにて実施。有効得票数・356)。

CHECK 1

東京ゲームショウのXboxブースをどう思ったか?

来場者は東京ゲームショウのマイクロソフトブースをどのように感じていたのだろうか。東京ゲームショウに行ったファミ通Xboxの読者に感想を聞いてみた(行ったのは、全体の16.3パーセント)。その結果は、なんと半分近くのユーザーが「とても充実していた」と返答。「まあまあ」を加えると、8割近くが評価していることになる。「タイトルが充実していた」などの意見が目立った。かなり好感触を与えたと言っていいだろう。



CHECK 2

年末に購入を予定しているXboxタイトルは?

ここへきてようやく出揃った感のある、年末のタイトルラインアップ。具体的にユーザーはどのタイトルに期待しているのか? 年末発売予定の全タイトルの購入予定を聞いたところ、1位は『Halo 2』。しかも全体の8割近くが「購入予定」と返答しているのだ。本誌期待のランキングではつねに1位を保ってきた「DOAU」を凌いでの1位は、意外と言えば意外だが、ここへきて「Halo 2」熱が急速に盛り上がってきたのがわかる。以下3位の『METAL WOLF CHAOS』や4位の『OutRun2』など、どちらかと言うとコアなゲームファンに人気のタイトルが続く。話題のXbox ビデオチャットは7位に入り、健闘ぶりを見せた。なお、ひとりあたりの購入予定本数は平均4.04本とのこと。アンケートのとおりに行けば、年末のXboxは大いに盛り上がりそうだ。

順位	タイトル	本数
1	Halo 2(ヘイロー2)	271票
2	DEAD OR ALIVE Ultimate	206票
3	METAL WOLF CHAOS	145票
4	OutRun2	143票
5	GUNGRIFFON Allied Strike	104票
6	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	101票
7	Xbox ビデオチャット	82票
8	ストリートファイターアニバーサリーコレクション	66票
9	ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	56票
10	ソニック メガコレクション プラス	49票
11	Xboxかすみちゃんブルー	42票
12	GUILTY GEAR ISUKA	38票
13	トゥルークライム:STREETS OF LA	30票
14	サイヴァリア2~Extend Edition~	26票
15	SWAT:グローバル ストライクチーム(Xboxワールドコレクション)	21票
16	Xboxプラチナパック3	14票
17	Shrek 2(Xboxワールドコレクション)	10票
18	Mr.インクレディブル	4票

まさに、本誌ならでは(!!)の東京ゲームショウ・Xboxレアグッズ大放出!!

毎年豪華なノベルティーグッズが用意される東京ゲームショウのマイクロソフトブース。もちろん今年もやってくれました! ここでは、当日会場へ行けなかったファンのために、お宝グッズを一挙プレゼント!



1 Xbox-ism TOKYO GAME SHOW 2004 PREMIUM DISC 5名

2. 『Halo 2(ヘイロー2)』KUBRICK Tシャツ(Lサイズ) 5名

3. 『Halo 2(ヘイロー2)』キラキラカード 10名

4. 『Xbox ビデオチャット』Tシャツ(コージィ冨田のサイン入り) 2名

5. Xbox Live特製ゲームセンターあらしステッカー 7名

6. 『Forza Motorsport』ネックストラップ&ステッカーセット 10名

7. Yellow Hatキャップ(脇阪薫一&服部尚貴のサイン入り) 2名

8. Yellow Hat特製HAT-ステンレスボトル&ステッカー 2名

希望者は①郵便番号、②住所、③氏名、④電話番号、⑤希望する賞品の番号(第3希望まで)を明記のうえ、下記あて先まで。締切は11月29日(月)当日消印有効。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

あて先は 〒154-8528 エンターブレイン ファミ通Xbox「TGSお宝グッズ プレゼント」係

東京ゲームショウ2004 スペシャルセッション

マイク・フィッシャー(マイクロソフト)×人気ファンサイトオーナー

東京ゲームショウ初日の夜、Xboxオフィシャルファンサイトオーナーを招いて、マイクロソフトXboxマーケティング部部長のマイク・フィッシャー氏との懇親会が開催された。招待されたのは、ベスト・オブ・Xboxファンサイトを受賞したXNEWS管理人さんとXboxmk2@Koudaiさんの両名。

今回のショウでもっとも気になったタイトルは? というと、やはり「Halo 2」。マイクロソフトブース全体としては、かなりいい印象だったと口をそろえていた。

ゲームショウ以外の話題では、「欲しいソフトが店頭で買えない」という話題が出た。「Xboxユーザーはネット通販している割合が圧倒的に多い」のは、確かにそのとおり。本来ならば店頭で買いたいもの。どうしたらユーザーの手にいきわたるようになるか、さまざまな意見が出た。

最後に議題となったのが、「今回のゲームショウでは、サプライズが何もなかった」という点だ。マイクロソフトからの東京ゲームショウ向け新タイトルの発表は何もナシ。マイクロソフトとしては、それを感じさせないくらい別の要素で盛り上げたかったようだが……。「もっと驚かせてくれる何かが欲しかった」のは事実。嵐のまえの静けさか!?



マイク・フィッシャー(中央) Xbox事業本部マーケティング部部長。日本語はマジ達者! Xbox管理人(左) XNEWS(http://www.xbox-news.com/)を運営。編集部もチェックしてます。XBOXmk2@koudai(右) Xboxのゲームレビューサイト(http://xboxmk2.moo.jp/)を運営。

PETER MOORE

今後Xboxはワールドワイドで100タイトル以上を予定している

年末のラインアップは過去最大の充実ぶり

――東京ゲームショウでは『Halo 2(ヘイロー2)』の発売日が11月11日と改めてアナウンスされましたね。

ピーター　グローバルなコミュニティーが形成されているXbox Liveにおいて、とくに『Halo 2』の場合は全世界で同時期に、遅くとも同じ週には発売しなければならないと感じておりました。北米と比べて日本とヨーロッパでは、発売までに48時間のズレがありますが、それでも不満の声が聞こえてくるほど熱心なファンが多いのです。今後もできるだけ多くのタイトルを全世界でほぼ同時に発売できるよう、努力していきたいと思っています。

ただ、ジャンルによって全世界同時期発売が困難な場合もあります。『Halo 2』は言語まわりのローカライズがそれほど多くなかったのでラクだったのですが、RPGの『Fable』(※註1)などは、会話のテキスト量が膨大なので、どうしてもローカライズに時間がかかってしまいますね。

――Xboxプラチナパック3は、ソフトが4本も同梱されていてビックリしました。

ピーター　ホリデーシーズンに向けて、じつは世界各国でこのようなパックを予定しているのですが、日本がいちばん最初に発表することになりました(※註2)。また、我々のほうで同梱パックを用意するだけでなく、ゲームショップでもゲームソフトをセットにしたスペシャルパックを準備しているところもあり、ユーザーに対して少しでも付加価値をつけて販売しようと努力しています(※註3)。

――東京ゲームショウでの出展タイトル数が、去年より多かったですね。

ピーター　アメリカやヨーロッパのサードパーティーはもちろん、日本にある数多くのゲームメーカーに対しても、Xboxのタイトルを販売してくれるよう日々お願いをしております。そうした働きかけの一部が、今回の東京ゲームショウで実ったんだと思いますね。いままでの年末商戦で最高のラインアップだと自負しております。新しいユーザーを確保できるようなタイトルが並んだと思います。それほどハードでないゲーマーに対しても、十分に魅力的で楽しめるタイトルがあり、そういうタイトルが今後重要になると思います。

Xboxユーザーだからこそ可能な新しいゲーム体験を

――ソニー・コンピュータエンタテインメントや任天堂は、来年5月に開催されるE3で、次世代機の実機を見せると明言しておりますが、マイクロソフトの次世代機は、今後どのようなスケジュールで発表していくのでしょうか？

ピーター　重要なことをぜひ知っておいてほしいのですが、それはXboxが現時点でも非常にダイナミックで、かつアグレッシブな性能を持ったゲーム機ということです。この年末も販売店やサードパーティーとともに盛り上げていきたいです。その時期がくれば次世代機の話をいたしますが、他社さんのように「E3で発表します」というような方法に関して言えば、我々は必ずしも正しいとは思っておりません。

――北米では、Xboxのハード、ソフトともにたいへん好調だったと聞きます。この原因は何でしょうか？

ピーター　いろんな原因があると思いますが、やはりXboxタイトルのラインアップがすごいからだと思います。現行世代のゲーム機においては、Xboxの性能がほかより抜きん出ているので、複数の機種で発売されているタイトルなら、ユーザーはXbox版を選ぶのが当たり前……という状況になってきているんです。

――マイクロソフトタイトルとしては、東京ゲームショウで初公開タイトルが1本もなかったのが残念だったのですが。

ピーター　我々が東京ゲームショウで新作を発表するために何らかのタイトルを用意しておかなかった理由は、毎週のように何らかの新しい発表があり、それのほとんどを日本においても展開するからです。日本市場を軽視しているのではなく、むしろ重要視しているからだとご理解ください。現に、北米で発売されるマイクロソフトゲームスタジオのタイトルは、ほとんど日本においても発売が決まっております。今回はたまたま初めて公開するタイトルがなかっただけで、ラインアップ的にはすばらしいものだと思っています。

――新しいタイトルが少なくなってきた、という印象もありますが。

ピーター　新作を発表する場合、あまりに早いタイミングで告知してしまう、というやりかたはほとんど行っておりません。サードパーティーも含めて、発売が予定されているタイトルは、今後ワールドワイドで100タイトル以上あります。これらをいつ発表していつ発売するかは、基本的にサードパーティーが決めることです。この100タイトルすべてが日本で発売されるわけではないと思いますが、その多くは日本でも発売されると思います。

――最後に、日本のXboxユーザーに対するメッセージをお願いします。

ピーター　多くの日本のXboxユーザーがサポートしてくれていることに、とても感謝しております。東京ゲームショウで発表されたタイトルを見てもらえれば、どれも心強く思っていただけるのではないでしょうか。これらのタイトルでまったく新しいゲーム体験ができます。これはXboxユーザーだからこそ体験できることです。

我々は日本のゲームファンをたいへん尊敬しています。日本は我々にとって非常に重要な市場なのです。今後も長期にわたって継続的に投資していきますので、よろしくお願いいたします。



ピーター・ムーア
プロフィール

マイクロソフト コーポレーション ホーム&エンターテインメントディビジョン コーポレートバイスプレジデント ワールドワイド マーケティング&パブリッシング。Xbox全世界のマーケティングを担当する。

Xboxのいまとこれからを読み解くキーワード

(※註1)欧米では9月に発売され、大ヒットを記録した異色のRPG。日本での発売は2005年に予定されている。
[illegible]その後、北米にて10月31日から[illegible]ドルの発売が決定。エレクトロ[illegible]アーツの『NCAA Football 2005』とマイクロソフト『Top Spin』が同梱されて149.99ドル(約16000円)。年末にかけてバンドル[illegible]は続々登場するようだ。
[illegible]3)ムーア氏によると、『Forza Motorsport』や『ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース』といった、カジ[illegible]なプレイヤーにも訴求力のあるタイトルを投入することで、「日本のXboxユーザーを増やそうと思っているのは事実」とのこと。「アメリカでは、[illegible]に焦点を当てている期間が長かったの[illegible]して、それ[illegible]の国[illegible]ていきたい」と[illegible]。ちな[illegible]otorsport』は北米では2005年2月1日に発売され[illegible]決定(日本発売は2005年)。
(※註4)『ファントムダスト』などは、当初は日本人の嗜好に特化したゲームデザインだったようだが、今号の二木氏のコラムによると、北米での発売も決定したよ[illegible]。良作は国境を越えるというい例か。

SHANE S. KIM

日本市場には深くコミットしていく 近々驚くようなタイトルの発表も

シェーン・S・キム氏はマイクロソフトゲームスタジオ（MGS）のトップにして、自社タイトルのすべてを管理するソフトまわりの最重要人物だ。これからのソフト展開を中心に、今後のXbox戦略の詳細について聞いた。



シェーン・S・キム
プロフィール

マイクロソフトゲームスタジオ(MGS) ジェネラルマネージャ。自社タイトルすべてを取り仕切る。日本へは何度も来日しているが、東京ゲームショウを見物したのは初めてとか。

Xbox Live対応にこだわりつつ現行機でもタイトルを多数用意

――『Halo 2』の発売日が11月11日に決定しましたが、世界同時期発売は、けっこう大変だったのではありませんか？

キム　『Halo 2』に関しては、我々のフランチャイズタイトルということもあり、事業戦略的にほぼ世界同時期での展開を考えていました。あと、Xbox Live対応の『Halo 2』を世界で同時にリリースして、オンラインで世界同時に対戦してもらう……ということは、絶対にわれわれファーストパーティーとしては、しなければならないことだったと思っています。全世界的な規模で、Xbox Liveの加入者を伸ばしてくれることにも大いに期待しているんですよ。

――これから来年に向けて、次世代機も出てくると思われますが、今年から来年にかけてのソフト戦略は？

キム　次世代機の話はあくまでウワサという前提でお話をしますが（笑）、マイクロソフトはXboxにとても深くコミットしています。これからもXboxのユーザーである方々が、大いにかつ存分に楽しんでいただけるようにしたい。ですので、現行機でもまだまだたくさんのタイトルを提供し続けたいと思っています。今後も、サードパーティーを含め、たくさんの製品プランを予定していますので、ご期待ください。

――現行機で重視するのは、やはりXbox Liveによるオンライン機能？

キム　はい。今後はよりオンラインの能力を活かしたタイトルに力を入れていきたいですね。それは、作品に適したものがあれば……という条件が必要になりますけれど。少なくとも、MGSとして制作していくものに関しては、すべてのタイトルでXbox Liveを意識したものにしたいです。4人のマルチプレイですとか、ダウンロード可能なコンテンツを作るですとか。とにかくオンラインを追求していきたいですね。

そういう意味では、日本市場にも大いに期待しているんです。Xbox Liveの加入者は、ほかの都市に比べても東京はかなり多いんです。それだけ、日本のユーザーに対するブロードバンドの普及率は高いということなのでしょうけれど、今後はもっとオンラインのよさを活かせるタイトルをリリースして、日本のユーザーに、より積極的にアピールしていきたいと思っています。

世界でも最高の水準を誇る日本の開発者と仕事がしたい

――ピーター・ムーア氏が東京ゲームショウのプレス発表会で、日本に対して、引き続き力を入れていくとおっしゃっていましたが、ソフトの面でも同じですか？

キム　ピーターは「日本市場に深くコミットしていく」と言いましたが、まさにいろいろな意味で関わっていきます。わが社だけが独占提供していくタイトルもありますし、日本のクリエーターの方が、日本向けに提供していくものもあります（※註4）。

いまは、まだ具体的には詳しくお話することはできないのですが、ご期待に応えられるようなタイトルを、必ず発表することをお約束しますよ。

――それは、日本のユーザーが好むRPGのようなものかもしれない？

キム　もちろん、具体的にどういうということは言えないのですが（笑）、たしかに日本の方々の市場に受け入れられるすばらしいRPGを作らなければならないということは、ここ数年で教訓を得たことです。そのことは、はっきりとしていますので、がんばりますよ!!

――よく、「日本市場は難しい」と海外の方は言われますが、そのへんは？

キム　もちろん、それぞれの市場にはいろいろな特性があるのですが、日本市場に関しても、テーマですとか、好みですとか、それぞれ嗜好があることは具体的にわかってきました。アメリカやヨーロッパで好評だと受け止められたタイトルが、同じくらいに日本でも受け入れられるわけではない。そのへんの日本市場の嗜好はできるだけ、希望に応えていきたいと思っています。一方で、Xboxには、Xboxならではの力というか、ほかのハードとは絶対的に差別化できるような性能があることも事実です。それは、具体的にはハードの性能とXbox Liveにおけるオンラインのアドバンテージなどですが、そういったものに関しては、今後も最大限にアピールしていきたいです。そうすれば、欧米であろうとも、日本であろうとも成功すると思っています。

――日本市場に本気で行く？

キム　もちろん！　我々は日本で勝ちたいですし、勝たなければならないですし、勝つつもりでいます。日本のユーザーの方がどんなゲーム体験を望んでいるかを確認して、しっかりと理解していきたいと思っています。圧倒的にそれを受け入れてもらえて、満足していただけるようなタイトルを、たくさん提供していきたいですね。

――そこまでして、深く日本市場にこだわる理由というのは何ですか？

キム　理由は3つです。日本がひとつ目は大きな市場だということ。最近は、「少し元気がない」などと言われていますが、それでもとても大きな市場であることに変わりはありません。ふたつ目は、アジアのグローバル展開を考えたときに、日本の影響力は過小評価できないということです。アジアや全世界で勝ちたいと思ったときに、日本市場はとても大きな影響力を持っていますから。そして3つ目は、世界で最高のクリエーターは日本にいるということです。彼らとクリエイティビティー溢れる仕事をしたいと思っています。

――たとえば誰とですか？

キム　それは、残念ながら現時点ではナイショです（笑）。いずれにせよ、日本向けに着々と施策は打っていますので、今後の展開にご期待ください。

取材後記　“ネクスト”へ向けての動きは着々と!!

「We want to win in Japan. We have to win in Japan. We're going to win in Japan」。日本市場に本気で行くのか？という本誌の質問にシェーン・S・キム氏はそう答えた。その力強く韻を踏んだ答えに、取材陣はマイクロソフトのたしかな"本気度"と、そして密かな自信を感じることができた。その"本気度"の一端が、この年末の充実したラインアップに現れている。『Halo 2（ヘイロー2）』を筆頭とした高いクオリティーのゲームは、必ずやファンを唸らせずにはおかないだろう。

東京ゲームショウで新タイトルの発表があまりなかったことに（とくにマイクロソフトの内作）、不安をもらす声もあるが、取材で明らかになったように、ここ1年で100タイトル（北米）が予定されているという。その全部が日本で発売されるとは限らないが、かなりの数は期待できるだろう。来年にはハードまわりの大きな発表も予想され、足固めの意味でもこれからの時期は大切である。ここ数ヵ月の一連の動きは、今後に期待を抱かせるに十分なものだった。年末はXboxで盛り上がろう!!



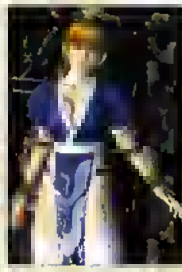
DEAD OR ALIVE Ultimate
—Official Guide—

Point 1

グラビア満載!!

大判のグラビアを満載してお届けする。世界最高峰の美しさを誇る本作のグラフィックを堪能せよ。





Point 2

デフォルトキャラを完全攻略!!

12人のキャラクターを完全攻略。オンライン対戦で使えるテクからCPU攻略まで充実。

Point 3

もちろん『DOA 1』も攻略

「DOAU」は「DOA2」と「DOA1」のカップリング作。もちろん「1」の攻略も満載だ！

Point 4

クリアケース付きの豪華装丁

透明クリアケース＆ちょっと大きめなB5サイズでお届け。表紙はあやねだ。

11月19日(金)発売予定 1890円［税込］

ファミ通Xbox責任編集の攻略本＆関連書籍



——最強の武器は本書の中にある

HALO 2
PERFECT GUIDE（仮）

全宇宙を救済する最強兵器！

キャンペーン＆マルチプレイヤーの両軸をともに徹底解説。すべてのプレイヤーを上級戦士へと導く攻略本、現在鋭意制作中。

発売日未定 価格未定

●本製品は書店およびコンビニ，書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか，通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア E-mail：cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850（営業局）













enterbrain

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

読者投稿コーナー Rbox リーダーズボックス

意識しないとすぐに過ぎていってしまう秋、到来です。……といっても、なにか秋らしいことをする予定はないのですが。とりあえず、新コーナーの投入でにわかに活気づいてきたRbox。今月もどうでしょう？





レターコロニー

秋の夕暮れはセンチな気分……。ふだんよりもお互いに優しい気持ちの宇宙海賊3人組が送る、おたよりのコーナー。

スーリン，宇吉よ，これからは整体健康法の時代である！（船）

——"背骨の歪みは心の歪み"ってわけね。それじゃナチュラルに猫背な宇吉はどうすんのかしら？（ス）

オイラの健康法は"船長の顔面で爪研ぎ"のままでいいニャ（宇）

●「ファントムダスト」を発売日に買ったのはいいのですが，ディスクをケースから取り出せません。けっきょくいままで一度も遊んでいないです。誰かよい方法を教えてください。何かコツがあるのでしょうか？

山形県　ネオン

たしかに，あのタイプのホルダー部はやっかいなんだよニャ（宇）

"長い爪"、"勇気"、"ゲームやりたいオーラ"のアーセナルで、ひとまずチャレンジしてみることだな（船）

●バイトを始めたのですが、働いてみて、お金を稼ぐ厳しさを知りました。皆さんは何かバイトの経験談はありますか。　宮城県　エクボク

若かりしころ、着ぐるみの中の人になるバイトをやったな。少年少女たちにモテモテだったぞ（船）

楽しい仕事なら，厳しさもいくらか紛れるわよね……って海賊やってて言うのもなんですけど（ス）

●やりました、就職内定しました！働いてゲーム買いまくるぞ!!

新潟県　よっさん43

おめでとう！　就職したら忙しくてゲームできなかったりして（ス）

まあ、何かしらモチベーション持って働ければいいってことだ（船）

●先日、戸建てを捜している親友から電話がありました。不動産屋からよい物件を紹介されたとのこと。しかしひとつだけ問題が。聞いてビックリ、以前，殺人事件があった家だそうです（いまはサラ地になってるらしいんですが）。その友人は「買ったら友だちが遊びに来てくれるかな……」と気にしていました。いや、気にするのはそこじゃないだろ！

神奈川県　み〜たん

「結婚相手の親と幽霊，同居するならどっち？」なーんてな（船）

——いろんな意味で不謹慎ニャ（宇）

——マイホームか。憧れるわぁ。でも、わたしみたいなさすらいの女には縁のない世界よね……（ス）

●このまえ玩具屋に行ったときに、小学校低学年くらいの子がプラチナコレクションの『DOAX』を見つめていました。そして近くを人が通るたびに，『クラッシュバンディクー4』を手にとってパッケージ裏の説明を見ているふりをしていました。

福岡県　ブロッコ党

さらにその様子をこっそり見守るブロッコ党くん。いい図だ（船）

のちに、その子が日本を代表するビーチバレー選手になるかも（ス）

●小学校の運動会を見てきました。最近では，女子も組体操や騎馬戦をするようです。最初は「どうなの？」と思いましたが、その姿は勇ましく女の子も強くなったなと感じました。

栃木県　閻色コヨーテ

——白馬に乗った王子様を待ってるだけじゃダメってことかニャ（宇）

女子の騎馬戦って珍しいか？我虫はけっこうなじみ深いが（船）

あんたが見てたのは，昔テレビでやってた「オールスター水泳大会」。ポロリ期待してんじゃないわよ（ス）

●ふと思ったんですが，「もう離さない」と「もう話さない」では、だいぶ意味が違いますよね。

大阪府　北野正幸

そして今日も競馬場では「もうハナ差ない!!」の怒号が……（船）

——オイラ、ダジャレは好きだけど、それはどうかと思うんだニャ（宇）

●僕のまわりには変なあだ名をつけられている人がたくさんいます。たとえば"まるこめ"とか"にょう"、さらには"う○こ"と呼ばれている人もいます。御三人方はそんな思い出ありませんか？　大阪府　EX

"う○こ"と呼ばれてふり向くのは避けたいわね，何となく……（ス）

小学生時代、"チャボヒバ"ってあだ名で呼ばれているヤツがいたけど、元気にしてるかなぁ……（船）

●Xbox本体のメモリって、"50000+ブロック"から減ったりするんでしょうか。　愛知県　aj

——このまえ編集部にあった本体をのぞいてみたら、12000くらいになってたのがあったぞ（船）

何を詰め込んでるのやら。ここの編集部って、いろんな意味で整理整頓がなってないのよねー（ス）

●うちの近くのもんじゃ焼き屋さんは、なぜかシルバーアクセも売っています。これがコラボレーションというやつでしょうか？

埼玉県　バルブヘッド

合併、1リーグ化の流れがついにここまできていたのね（ス）

——彼氏ともんじゃ食べてるときガリッとするものがあったら婚約指輪だった……なんてステキだニャ（宇）

●ふと、思いました。アンパ○マンを実写化すると『バイオ○ザード』みたいに市民がアンパ○マンに喰らいつく画になります。一瞬にしてジャンルがホラーに……。

広島県　モケスプリング

いや、もうなんか、人体に巨大パンが乗っかってるたたずまいだけで"怪奇特撮シリーズ"の雰囲気（船）

さしずめアンパ○マン号はスピルバーグ映画「激突！」の暴走トラックのイメージってとこね（ス）

●カレー屋に行くと、セルフサービスのらっきょうや福神漬けを驚くほど山盛りにしている人をたまに見かけます。「ふつうにしなよ」って思いますが、ふつうって何なんでしょうね。　東京都　ANAGOさん

昔から行儀よくまじめなんて、できやしなかった我輩の辞書に"ふつう"なんて文字はない（船）

もう少しいい辞書買ったら？でも，"許容範囲内"が必ずしもふつうってわけでもないところが，世の中の難しいところなのよね〜（ス）



スーリンの「キミに決定！」

●11月号のスーリンはエロかった、いや、セクシーでした。Xbox本体の"年齢制限スイッチ"を押していたらたぶん見られなかったでしょう。30過ぎて色が艶になって、まるで友近のようです。　新潟県　チャンプア

—つまり、私がファミ通Xboxの表紙を飾る日も近いってわけね（ス）

——DOAキャラは不老不死だが、スーリンはそろそ……ろオォッ!!（船）

最近、スーリンがどんどん凶暴になっている気がするニャ。まさか更年……キャアァァッ!!（宇）

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2005年3月末まで累積され，総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a，b，cのどれかひとつ）】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト

700

掲載枚数が減ったが、そのぶん採用されたときの注目度はアップ。プラス思考で考えた者勝ち、ということで!!（船）

今月の一等賞 1000

兵庫県 桂月すいか



男臭さMAXの『ヒットマン：コントラクト』の世界を予想外のこざっぱりムードでまとめあげた作風に、技ありの1等賞。サイン入りのオリジナルロゴも、ばっちり決まってるわよね（ス）

★一等賞★ ココがポイント



大阪府 MAZU



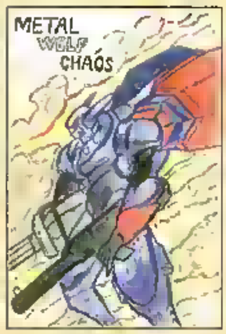
個々の色がハッキリとした配色に、グッとひきつけられるニャ（宇）

福岡県 走る棺桶



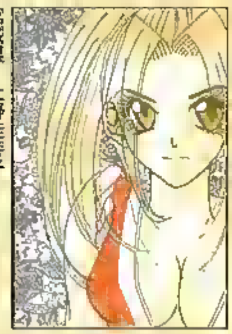
いま思った！ "47着せ替えセット"を発売したら売れるかもしれんな（船）

茨城県 黒々ごましお



メカ好き&大統領好きゲーマーを刺激する『MWC』。発売が楽しみだニャ～（宇）

宮城県 上野佳奈子



考えてみれば、舞ちゃんもいままでにかなりのXboxゲームに出演してるのよね（ス）

京都府 軟弱者



ミカンに転んじゃう『ファントムダスト』プレイヤー、続出!?（船）

京都府 HRS



もしこうやって寝そべっているとしたら、ちょっと怖いかも（ス）

福岡県 G・N・A



これ、ベルトをつけるところか外すところかで印象がだいぶ変わってくるぞ（船）



愛媛県 no future hiro

シンプルで刺激的な色の組み合わせが、エドガーの存在感にマッチしてるニャ（宇）

Xboxユーザーズサテライト

400

好評につきコーナー枠を拡大！ 今回のテーマは「クルマゲーム、じつはそろそろ飽きてない？」だニャ（宇）

●飽きてない！ クルマのゲームはとても作りがいいものばかりで長く遊べるから。 宮城県 エクボク

●クルマのゲームを買うペースって、1年に3回ぐらいかなぁ。だから飽きてません。『アウトラン2』は絶対に買います！ 大阪府 北野正幸

●破壊や刺激がなく、終りまで同じ走法で走るだけなので飽きた。 新潟県 よっさん43

●ハードの進化をいちばんわかりやすく感じ取れるジャンルなので、飽きていても必ずプレイしてしまいます。 京都府 CIPHER

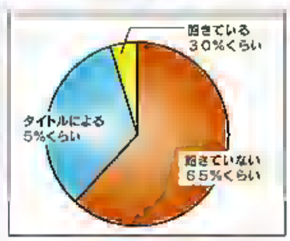
●飽きてるハズなのに、つい新作には手を出してしまいます。 埼玉県 よっしー

●ゲームの種類にもよる。自由度の高い『ミッドタウンマッドネス3』はなかなか飽きないが、『ゴッサム』などの走るコースが決められているゲームはすぐに飽きてしまう。 大阪府 EX

●飽きてます。というか、実車系の場合、どのソフトも登場する車種が似たり寄ったりなので、どれも同じに見えてしまう。たとえば"英国車の暗黒時代"といわれる1970～80年代中期のイギリスのファミリーカーに的を絞ったドライブシミュレーションがあったら、無性に欲しいです。 茨城県 c.g.PONN

●5.1chの環境とワイドTVがあれば、レースゲームは絶対的に飽きが来ない。 秋田県 ベルド

総評



飽きていない派が過半数を占めたものの、ゲーム性のマンネリ感が気になる人も少なくなかったニャ。よくも悪くも現実との接点が大きい題材だけに、そのへんの調整は難しそう……。次回テーマは『"ゲームで（感動して）泣く"って、おかしいこと？』だニャ（宇）

川柳流星群

寝落ちから 覚めた画面に エンディング　北海道　ムスク

●"居眠り流ゲーマー"、けっこういるみたいだニャ（宇）

逆引きゲームデザイナー

レアな周辺機器に、誰もが経験したことがないゲーム性を吹き込んでみよう！（船）



➡この周辺機器で遊べるゲームは？

●「ザ・湯切り職人」

ラーメンにおける湯切りは職人の技なくしては成し得ない。このゲームは湯切り職人を目指す職人が全国の名店の湯切り職人たちの技をマスターする物語である。ザルコン内部のセンサーで，プレイヤーの手首の動きや湯を切るタイミングなどを正確に読み取れる。

北海道　デールテール

同様のネタ多数。このあたりは基本というか，ザルコン同梱ソフトって感じだな。

栃木県　闇色コヨーテ



●珍しい昆虫や生き物を，ザルコンを網のように使って採集していくゲーム。自然の中で遊ぶ楽しさを教えてくれ、大人も童心に帰れる。

埼玉県　よっしー

――ダイナソーならぬ「インセクト・ハンティング」。昨今の昆虫ゲームブームに乗れそうだ。で、ハガキのネタはとても独創性にあふれているな。意味なくNPB公認、意味なく球場セレクトができれば、環境ゲームとしても価値がありそうだな。

今回の評価と次回作のお願い

「(ザルという)日常品を何に見立てるか？」に、ゲーム業界の明日を切り開くヒントがあるのだ。次回のお題は"バールのようなものコン"。ふるったゲームタイトル名も添えてくれ（船）



➡引き抜く，叩く，こじあける……用途はいろいろ!?

ローカライズの鬼

海外製作のXboxゲームを、いろんな意味で徹底的に日本化するんだニャ～（宇）

今回のテーマ「ヒットマン」

東京都　三橋はつみ



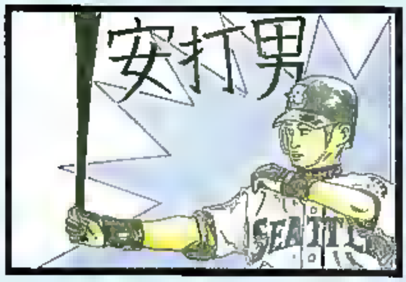
おっとこれはストレート！　なぜか3人なのはご愛嬌ってことで（ス）

大阪府　MAZU



真紅に染まった47の顔……って、よく見ればとっても日本だニャ（宇）

栃木県　闇色コヨーテ



"47"を日本化すると"51"ってわけか。見事な飛躍っぷりだな（船）

次回のテーマ「ブリンクス」

おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目

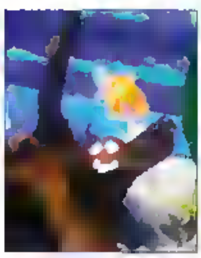
マナーを守りつつオモシロ画像をゲッツしたら、とりあえずコチラに（ス）

宮城県　エクボク



秋田のお土産屋さんにて。はんこ？　金庫？　メンコ？　ナマハゲの？　ワタシよくわかんな～い（ス）

神奈川県　み～たん



流木に鼠が！　と思ったら金魚ちゃんが小石を運んで作った芸術作品。偶然にしてもカワイイ！（ス）

北海道　デールテール



台風の翌日、家の前に流れてきたそうニャ。しかも2台。じつはキミを訪ねて来たんじゃニャいのか？（宇）

東京都　ピンキー



映らないからって、ボコりゃイイってもんじゃないですよ！　しかし妙な爽快感がある写真だな（船）

●次回の推奨ネタは「変なメニュー」です。

Xbox Live ウソ更新・DL情報

■メタルウルフカオス
ビルなどを破壊するたびにマイケル・ムーア監督が批判してくれるシステムを配信。

高知県　GAMES BONO

■フェイタルフレーム2
"ムービー写メール"配信。姉妹でパンチラやプロモーションビデオを撮りまくり，怪しい会社に売り込みます。

新潟県　チャンプア

■Halo 2
対戦モードで"艦長"が使用可能に！　倒されると無敵の海兵隊が出現！　生き返るまでのあいだ攻撃し続けてくれる！　これで初めてやる人も安心!?

秋田県　ベルド

■サイヴァリア2
"自機に敵弾が少しでもかすったら即死"のパッチを配信。

東京都　土饅頭

航海日誌

cosmic journal

［…］長の巻

今回は1枚のイラストを紹介したい。このキャラ，見たことがあるようなないような……と思っていたら、Xbox応援サイト"boxXbox"のマスコットキャラとのこと。書いたのは北海道のTANTAさん。満足してくれたかな？　今後，通常のイラストコーナーでは採用しにくい題材のイラストもフォローしていこうかの。（船）



募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも，お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人，集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！　のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を！●ローカライズの鬼：ローカライズ（地域最適化）が言語以外にビジュアルにも適応されたら!?●ガガーリンの目：マナーを守りつつ，携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの，つのる想いを五・七・五で！（500ポイント贈呈）

Reader's review

発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

ファントムダスト

クロスレビュー平均点　9.0点　読者レビュー平均点　9.5点

とにかくおもしろい、そのひと言に尽きる。自分スタイルの戦略を取れる対戦はかなり楽しく、Live対戦にのめり込んでしまう。しかも対戦を重用視した作品でありながら、オフはオフで非常によくできたストーリーや世界観で我々を大満足させてくれる。長くつきあえる名作！

北海道　デールデール　プレイ時間……50時間

スキがありませんな。個性が光るキャラクターに骨太な舞台設定、破綻のないストーリー。システムも複雑そうに見えるが、親切なチュートリアルのおかげで一切問題ナシ。相手や状況に合わせてアーセナルを編集する楽しさに気づいたら、人生破滅するほどハマれるでしょう。

京都府　軟弱者　プレイ時間……50時間

スキルが増えていくうれしさと編集の楽しさ。そして、瞬時の判断が求められる戦闘の緊張感。カードゲームの奥深さと爽快アクションが見事に融合した傑作。ストーリーも魅力的で、体験版だけで遊んだ気になるのは大間違い。やめるタイミングを失うほどにハマってます。

福岡県　走る棺桶　プレイ時間……26時間

徹底して作り込まれた世界観やストーリーがとてもすばらしいです。バトルのシステムはシンプルながら運や戦略などが絡み合い、カードゲームのような絶妙なバランスの攻防が楽しめます。初心者でも気軽に楽しめるし、上級者はやり込むほど味が出る、まさに傑作だと思います。

高知県　GAMES BOND　プレイ時間……24時間

Dead Man's Hand（デッド マンズ ハンド）

クロスレビュー平均点　6.5点　読者レビュー平均点　7.0点

FPSのシステムを取っているが、敵やギミックを撃つことでカウントされていくスコアなど、プレイ感はガンシューティングに近いかも。ややアバウト気味な照準判定もそう考えれば楽しくなる。孤独なガンマンや賞金首がのさばる西部開拓時代、という舞台設定も新鮮な高揚感。

東京都　たなっち　プレイ時間……10時間

グランド・セフト・オート ダブルパック

クロスレビュー平均点　9.3点　読者レビュー平均点　8.5点

他機種版や『III』のプレイ後にXbox版の『バイスシティ』を遊ぶと、細かな点で至れり尽くせりの進化が感じられる。メイン以外のレースやスタントがおもしろく、個人的には洋ゲーらしからぬ物件購入が長く遊べて◎。自由度の高さに戸惑うひまなく、遊び尽くすのに夢中です。

京都府　CIPHER　プレイ時間……50時間

決してリアルとは言えないグラフィックがかえってゲームとして成立させているのでは、と思えるほど残酷な表現が多く、始めたころはかなりびびった。ありすぎとも思えるボリュームはクリアーを目的とするとつらいかも。時間経過と天候変化の表現力に感動。効果音の存在感は抜群。

東京都　三橋はつみ　プレイ時間……39時間

スター・ウォーズ バトルフロント

クロスレビュー平均点　7.8点　読者レビュー平均点　8.5点

数百人の兵士と巨大メカが入り乱れ、銃弾が飛びかう戦場の表現が圧巻。何よりも自分がちっぽけな一兵士という設定がいい。テクニックによっては苦境の突破口になれたり、ときにはあっさり殺されたりといったバランスの中で「何をすべきか」と迷いながら進むのが楽しい傑作。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……10時間

青い涙

クロスレビュー平均点　6.8点　読者レビュー平均点　8.0点

あまりにも正統派なノベルゲームです。システムもふつう、配役に豪華声優が起用されている点は好きな人にはうれしいのではないでしょうか。メッセージがやさしく、雰囲気のよさが最大の魅力だと思います。ですが分岐が少なく、途中から話が読めてしまうのはちょっと不満かも。

大阪府　サファイア　プレイ時間……15時間

レビューの決まり

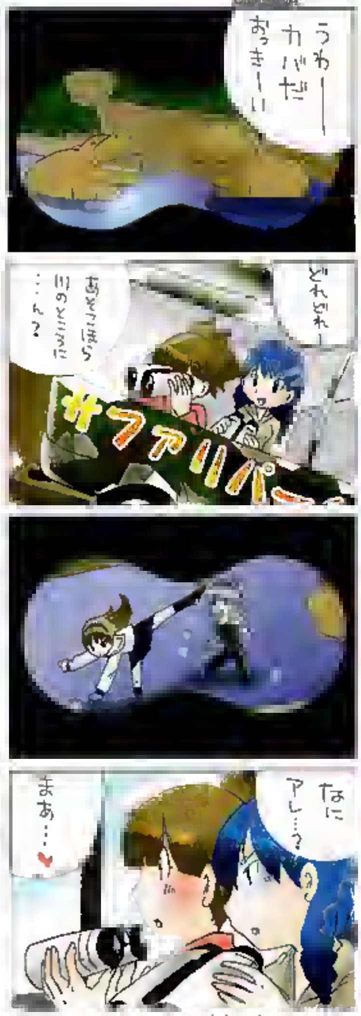
右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

はちみつガーデン

さねかよこ

その３２.こんなところで！　-DEAD OR ALIVE Ultimateより-



www.coconuts-island.com

川柳流星群

天秤にかける仕事と発売日

東京都　ATUSI

●どうせその日の仕事が手につかないなら、サボりもあり!?（総）

Rbox ポイントランキング

10月30日現在（総集計まであと5号）

1	走る棺桶	福岡県	10700p
2	MAZU	大阪府	10300p
3	三橋はつみ	東京都	10200p
4	元気娘	神奈川県	9900p
5	闇色コヨーテ	栃木県	9300p
6	GAMES BOND	高知県	9200p
7	雪泣手	茨城県	6700p
	デールデール	北海道	6700p
9	G.N.A	福岡県	6600p
10	aj	愛知県	5900p
11	エクボク	宮城県	5700p
12	ATUSI	東京都	5500p
13	軟弱者	京都府	5400p
14	HRS	京都府	4900p
	桂月すいか	兵庫県	4900p
16	EX	大阪府	4700p
17	北野正幸	大阪府	4500p
18	よっしー	埼玉県	4300p
19	サファイア	大阪府	4200p
20	ブロッコ児	愛知県	4100p

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は11月10日(水)消印有効

募集中コーナーご案内

●逆引きゲームデザイナー：お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！　書式は自由。コンセプトは明確に●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

『ファントムダスト』裏日記

Phantom Dust

Vol.4 ダウンロードで新スキル追加!

Text：二木幸生

プライベートでもオンライン対戦に参加している本作のプロデューサー。ユーザーの生の声を聞いてうれしかったり落ち込んだり、の日々。ちなみに信仰消去系を好んで使うとのこと……。

マイスターイベントに参加された皆さん、お疲れさまでした。結果はチーム内でナンバー1の腕を持つマイスター星野以外の人はだいたい勝率5割かそれ以下。アーセナルをどう組むかに加えて、そのアーセナルをどこまで使いこなすか、という部分に焦点がシフトしていて、皆、感心しながら対戦していました。スキルを当てるためのフェイントのかけかたとか、うまい人はもうスゴイですね。わかっていても当たる。体験版のころや発売直後はかなりの勝率で勝てたんですけどねぇ……。でも、それだけやりこんでいる方が多い、ということでもあるし、勝てなくなったことがうれしいような悲しいような、微妙な心境です。

ちなみに、マイスターキャンペーンで使用したレアスキルは、実際に自分たちで集めたものです。製品版はインチキして集めることが絶対にできないようにしたので、自分たちですらキャンペーン用に必死でレアスキルを集めることになったという……。延々対戦をくり返して苦労して集めたレアスキル。運よく手に入れた人は大事にしてください。ああ……俺の"突撃"……。

さて、発売からこっち、ずっと対戦をくり返してきて、やはり強すぎるスキル、みんなが使わないスキルが判明してきました。ダウンロードコンテンツの機能を使って11月中に調整をかける予定です。同時に、新スキルも追加されます。

今回はバトルでよく見る、防御に攻撃にと幅広く使えるアレの強化(?)版、いままでと違う形での回数制限付きのスキルのような実践的なものから、冗談みたいな攻撃スキルや「なんなんだこの環境は(笑)!」な、ちょっと変わったスキルまでいろいろ追加予定です。レアスキル扱いなので入手は困難ですが、がんばって集めてください!

また、USでの発売も決定しました。時期は検討中ですが、日米のマッチングも可能な仕様で進めています。じつは英語のデータもディスクに入っているので比較的早く出せると思います(Xbox本体の言語設定を英語にして遊んでみてください。一度クリアーしたあとなら英語の勉強になる、かも)。

新しいユーザーさんがLiveに入ってきたら丁寧に相手してあげてください。くれぐれも天変地異や原子分解や血の儀式で丸裸にして無抵抗の相手を殺すとか、地運系の連打で殺すようなことは止めましょう……。

11月にはいよいよ3回目のマイスターイベントが実施されます。50人のトップランカーによるトーナメントで最強のプレイヤーを決めるわけです。基本的に1vs1なので、アーセナルの強弱がはっきり出てくると思います。優勝者のアーセナルがどんなものになるのか楽しみです。豪華景品も出ますので、ぜひ参加してください。まだ間に合います。オフラインのみの方はぜひ一度オンラインを試してみてください。

Les infos chaudes du Xbox N31

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



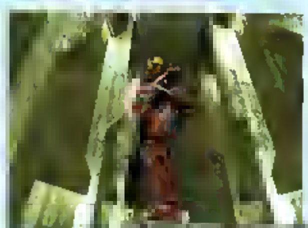
GREG (Gregoire Hellot)

今年もTGSではコンパニオンの電話番号をもらうヒマがなかったフランスのゲームライター。いつか絶対、ヒロインの格好をした娘とデートする。絶対。

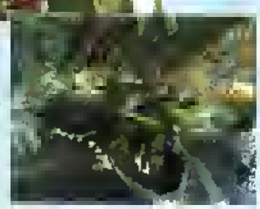
TITLE Haloの事件!!

いやー、大変でしたねー、今年のTGSって。ソニーの新しい携帯ゲーム機もあったし、いくつかの話題作の続編も発表されたし、体験できたし、疲れた疲れた。あとはタイトーの背の高いコンパニオンさん、かわいかったなー。来年また会えたら誘おうかなー。おっと、ちょ、ちょっと。誘惑されてる場合じゃないんだってば! あの、泣く子も黙る(ところで、なんで"泣く子"なの? 日本語って難しいなー)本年末のクリスマスの欧米注目ソフト、『Halo 2』が盗まれた!! ルパンが盗ったダイヤみたいに"なくなった"ってわけじゃなく、ただ"盗まれた"。はい、ここで英語講座です。リピート・アフター・ミー「Halo2 have been leaked」。はい、斑目晴信くん? "leak"ってなんですか? はい、それはですね、"漏れる"、または"(秘密を)ばらす"という意味。ですが、最近のゲーム業界にはもうひとつの意味があります。それは"盗まれる"ってこと。ゲームというものは絵や彫刻と違って、ただ"データ"だけでできている。データというのは、メディアにしか存在しない、この素手ではつかめないものです。で、すっごく極秘な開発中ゲームのデータが"漏れる"というのは、もちろん大変なことです。11月発売予定の『Halo 2』が今週(10月第3週)木曜日のLeakのせいで、関係者の手から海賊たちの手に渡った。しかも、フランス語版の。どんどん大きくなっているゲーム業界にとって、こういう事件は、『スター・ウォーズ』の新作の封切りまえに海賊版DVDが出ているぐらいのショック! どこからゲームのデータが流されたのかはわかりませんが、マイクロソフトは怒りの速さとダッシュで犯人を捜している。開発元のBungieもショックを受けて、コメントせずに仕事に戻っていた。

でも、こういうことは初めてではない。たとえば昨年の夏、すでに話題だった『Doom3』のE3で公開されたデモがインターネット上に流された。秘密兵器だった3Dエンジンが、一瞬で世界中にばらされた。開発元がちょっと捜してみたら、ばらしたのはじつは、テスト用にデモを借りてたグラフィックカードのメーカーさん。もちろん、アメリカのゲーム業界では大スキャンダルになった。今回の事件も犯人が見つかり次第、爆弾になるかもしれません。たとえばゲーム雑誌がばらしたとか、社員が海賊に売ったとか。いちおう、こういう海賊版を再生するには改造済みのXboxが必要なので、仮にネットで見つけても、遊べる人はせいぜい世界中で1万人以下。そして、マイクロソフトにとってはプチ話題になる。だから、かわいそうではあるけど最終的には、マイクロちゃんもけっこう"泣く子"ではなく黙りながら、ドルを使わずに話題になるのもうれしいのかも?



←海外では超期待の『Halo 2』だけに、今回の事件はかなりの話題になったみたい。



➡新ステージでのLive対戦もかなり楽しみ。もしかしたら、皆さんとどこかで会うかも?

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：16 テレビゲームとハッカー

ハッカー（Hacker）という言葉が世間では間違って使われている。ネットワークを通じてコンピュータに破壊的な攻撃を仕掛ける、あるいは、ネットワークのセキュリティー破りのような迷惑を好んで行う人々をハッカーと呼ぶことが多い。でも、彼らは本当のハッカーではない。本当のハッカーは、破壊行為者をクラッカー（Cracker）と呼んで、自分たちと区別しているのだ。

それでは本当のハッカーというのはどういう人たちかというと、もともとはコンピュータやネットワークに精通した人々に対する尊称として使われていた。たとえば、ミニコンを操ってソフトウェアを動かし、ネットワークを利用してコミュニティーを作り上げるコンピュータやネットワークの専門家だ。彼らはハッカー文化とも言える独自の世界を形成している。

正しい意味でのハッカーのコミュニティーは、テレビゲームの開発と無縁ではない。むしろ、テレビゲームの歴史は、ハッカーによるソフトウェア開発の一部とさえ言えるほど、ハッカーはテレビゲームの歴史に深く関わっている。

1962年、米国のマサチューセッツ工科大学（MIT）で鉄道模型クラブに所属していたスティーブ・ラッセル（Steve Russell）という青年が「Spacewar!」の原型を作り上げた。

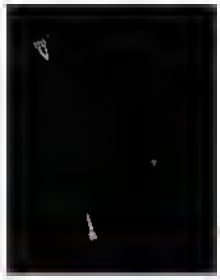
これはそれぞれ31個のミサイルを搭載した2機のロケットが宇宙空間で戦うアクションゲームだった。ロケット1機は葉巻型、もう1機はチューブ型をしていた（※1）。

「Spacewar!」の誕生を振り返ってみると、いくつか大切な点がある。

第一は、このゲームがスティーブ・ラッセルひとりによって作られたのではないことである。このゲームはMITのハッカー仲間のハッキング（コンピュータによる実験的な試み）の一環として作られたのだ。このゲームはDEC社から発売されたPDP-1というミニコンの上で遊ぶものだった。前号で紹介した「Tennis for Two」はオシロスコープの展示のために制作されたゲームだったが、「Spacewar!」はコンピュータの側からアプローチしたものだ。その意味では、最初のコンピュータゲームと言ってもよいだろう。

第二は、このゲームのテーマが宇宙戦争だったことだ。米国のスペースシャトル計画がまだかけらも見えない時代に、宇宙空間で人間が行動することは夢だった。ジョージ・ルーカス（George Lucas）が映画「Star Wars」（1977年全米公開）を現代のおとぎ話として構想したように、宇宙には新進のクリエーターの創作意欲をかき立てる魅力があるのだ。

「Spacewar!」のプログラムは紙テープで出回り、ハッカーのあいだでさかんに遊ばれた。そのひとりであったノラン・ブッシュネル（Nolan Bushnell）は、1971年、世界初の商業用テレビゲームとして「Computer Space」を開発した。しかし、このゲームは操作が難しく、たった2000台しか生産されなかった。



（※1）スティーブ・ラッセルが62年に作ったアクションゲーム「Spacewar!」。

Illustration：YUZURIHA Satoshi

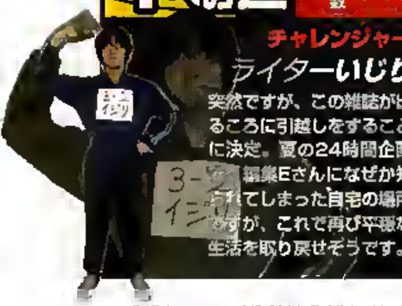
新 ブレイブゲーマーへの道

BRAVE GAMER REVOLUTIONS Vol.18

ブレイブゲーマーとは 全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始。二年目。

オキテ

一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
一、同時に三タイトルまでの任意並行プレイを許可。
一、その月のクリア1本数が、その月の新作発売本数より少ない場合は即ゲーム 原稿締切時点で判定。

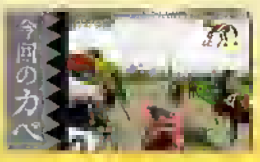


チャレンジャー ライターいじり

突然ですが、この雑誌が出るころに引越しをすることに決定。夏の24時間企画で編集Eさんになぜか知られてしまった自宅の場所ですが、これで再び平穏な生活を取り戻せそうです。

ついに対面した ウワサのタイトル！

9/24 東京ゲームショウです。『Halo 2』や『ドラクエVIII』、PSPと楽しみ満載。時間が足りませんでした。でも、個人的にいちばん楽しみにしてた物販は大幅縮小でした。
9/27 前回、最終ステージを残した『ブリンクス』。ラスボスは倒しかたがわかりにくいなど、かなりの高難度。大きな破壊衝動に駆られました。
10/1 気分を落ち着けてトライし、クリアーできました。ラストのほうは冷静さも大切なようです。
10/3 つぎは3Dシューティング、『エアフォースデルタII』です。操作が簡単で、1発で戦艦が沈むほどの威力のミサイル。爽快です。
10/8 最初からスイスイ進んでるんですが、油断してました。ミッションの数が異様に多いんです……。
10/9 時間はかかりましたがクリアー。『グラディウス』のビックバイパーなど、機体集めも楽しめそうです。
10/10 不動産屋に行き、部屋探し。この時点でEさんには引越しの事実をひた隠してたのですが……。
10/12 ケアレスミスでした。Eさんの前でうっかり引越しのことを口走ってしまったのです。
10/13 さらに1本、『ジョッキーズロード』を。一流騎手を目指す競馬"RPG"で、ボリュームが怖いです。
10/14 競馬は好きなので、がんがんプレイ。でも、新人じゃなくなった程度の進行具合です……。



←騎乗時の独特な操作に慣れるまでが大変でした……。

審判の時間!!

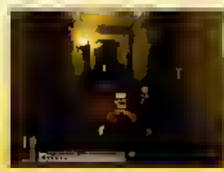
さすがは年末期、Xboxも大作が山盛りです。10月の『DOAU』を皮切りに、『フェイタルフレーム2』、『Halo 2』、『ブリンクス2』、『アウトラン2』などなど、仕事抜きで遊びたいソフトだらけ。いやー、よかったよかった。え、即ゲーム……？ 何のことでしょう？



←とぼけてもダメ。のひと言で解決。なんか背中が寒いのですが。

高額商品券を獲得せよ！ 暗殺者いじり始動!!

本誌でも攻略が始まっている『ヒットマン：コントラクト』。編集Eさんから、このゲームのコンテストが開催されると教えられたのは9月某日。前作も散々プレイしたうえ、賞金が出るとなれば、引越しで金欠の僕に断る理由などありません。さっそくプレイです。マップは探索が面倒臭くない程度の広さで、いろんな人やアイテムがいっぱい。最初は目につく人をことごとく始末して進んでいたんですが、アイテムをうまく使い、ルートを考えているうちに、高い称号を獲得でき、かなりの達成感。さらにこのゲーム、狙ってなのか、そうでないのか、タイミングや行動の早さで、すごく速いクリアーパターンができたりも……。これから来年1月の締切まで、予想以上に楽しませてもらえそうな予感です。



←変装する服をちょっと変えるだけで、まったく新しい解法も！

ついに明かされた世界の"真実"……。物語は最終章へと突入!

アーセナルをあれこれ編集するだけでも楽しい本作。オンライン対戦をやり込むまえに、まずはゲームクリアーを目指せ!

Phantom Dust

action

	ファントムダスト		タクティカルアクション
	マイクロソフト		マイクロソフト
	発売中(9月23日)		6090円[税込]
	5.1ch		
	OP		15歳以上

第5章~第7章&対戦攻略で能力者たちの戦いをサポート!

前号の特別付録での攻略に引き続き、ストーリーも佳境に突入する第5章から、ラストバトルとなる第7章まで一挙攻略! また、対戦に役立つステージ構造の解析と、オンライン対戦でしか手に入らない20個の隠しスキルもまとめて公開する。シナリオモードがクリアーできず、対戦に踏み込めずにいる人も、この攻略を読めばバッチリだ!

ACT.1 ストーリー攻略

ゲームも終盤に入り、ついに6種類目のスキル"環境スキル"が登場。スキルを使いこなすべく、アーセナル編集に磨きをかけろ!

第5章 ゆがむ世界

己の存在意義を揺るがしかねない、世界の真実を知った主人公。沈黙を守りつづける彼に対し、街の者たちは疑いの目を向ける……。



ミッションフローチャート

主人公に裏切り者の疑いがかけられているため、武官や探索者たちはまともに相手をしてくれない。テツヤから受けられるミッションがなくなったら、この章のキーキャラクターであるミカンorレインディアのところに行くとストーリーが進む。

- 会話イベント
  - 探索室/ミカン
- MISSION:疑惑 ★
  - ヴィジョン本部/マイスター
  - パートナー:
  - エリア:パレス
- MISSION:死に場所 ★
  - パートナー:ツブタキ
  - エリア:パノラマ
- MISSION:結晶
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:マイスター
  - エリア:パレス
- MISSION:アヌビスの裁き
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:マイスター
  - エリア:パノラマ
- MISSION:ヤングライタ ★
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:
  - エリア:ストレンジシティー
  - 対戦エリア追加:ダスクシティー
- MISSION:一撃必殺
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:
  - エリア:パノラマ
- MISSION:深夜の密会 ★
  - パートナー:JD(乱入)
  - エリア:ストレンジシティー
  - 対戦キャラ追加:JD
- MISSION:限界の壁
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:フリー
  - エリア:プラント
- MISSION:警戒解消
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:フリー
  - エリア:
- MISSION:古戦場 ★
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:JD
  - エリア:プラント
- MISSION:乱戦の場
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:JD
  - エリア:パレス
- MISSION:交わす契約
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:JD
  - エリア:パノラマ
- MISSION:運命の導き ★
  - バトルターミナル/ツブタキ
  - パートナー:ツブタキ
  - エリア:ハイウェイ
- MISSION:人を超えた弱
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:JD
  - エリア:パノラマ
- MISSION:白衣の天使 ★
  - 広場/レインディア
  - パートナー:ツブタキ
  - エリア:プラント
  - 対戦エリア追加:ストームプラント
- MISSION:仲間の救出 ★
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:
  - エリア:プラント
- MISSION:ミカンと赤蛍
  - バトルターミナル/テツヤ
  - パートナー:フリー
  - エリア:プラント

※フローチャートで★マークの付いているミッションは、ストーリーを進めるのにクリアー必須のミッションです。

JDをパートナーにしたアーセナルを組む

第5章でのミッションパートナーは、ほとんどがJDとなる。なので、こちらのアーセナルは、JDとの連携がとりやすいものを選ぶといい。近接系をメインにすると、JDの攻撃に巻き込まれやすいので、使い勝手のいい弾系か、サポートに徹した消去系をメインとしたアーセナルを用意しておこう。



←この章から、JDが正式なパートナーキャラに。

MISSION 深夜の密会

勝利条件 ・チャンキーとの接触(戦闘勝利)

長期戦に持ち込めば楽勝

敵はチャンキー&サマー。どちらも積極的に攻めてくるタイプではないので、相手がスキルを使い切るのを待ってから攻め込めばラクに勝てる。



←相手の残りスキルが3以下になるのを待ち、カプセルを壊しに行くという手も有効。

MISSION 運命の導き

勝利条件 ・戦闘勝利 ・ツブタキを死亡させない

ツブタキの回復を待て!

敵のジネ3姉妹が使ってくる飛び道具系の攻撃スキルは、ほとんどが使いきりタイプ。さらに、近接型の攻撃スキルは、どれも威力が低め。なので、「硬化」や「天使の羽」を用意しておけば、簡単に敵の攻撃手段を奪うことができる。ただ、ツブタキが倒される危険性を考え、最初の2体のジネからすべて攻撃スキルを奪ったらしばらく放置し、ツブタキが「ダンピールの爪」でライフを回復するのを待とう。

MISSION 仲間の救出

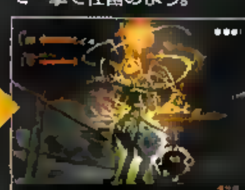
勝利条件 ・武官たちの退路確保(戦闘勝利)

じっくりと態勢を整え、一撃で仕留めろ!

第5章のボス・サラッソとの戦い。基本は、上空を浮遊する敵の攻撃時に合わせ、弾系の攻撃スキルを当てるだけ。ステージの下層に移動すれば敵の攻撃は届かないので、スキルを揃える時間はたっぷりある。「グングニル」や「コンプレッサー」、「龍気練砲」を使って一撃で仕留めよう。



➡スキル回収~下層へ逃げるをくり返し、攻撃の準備を整える。



←準備が整ったら、このあたりで待ちかまえ、攻撃スキルを発動!

第6章　ファントムダスト

謎の女・フレイアが語る、失われた記憶。かつて、主人公とエドガーのあいだに何があったのか、ついに明らかとなる！



ミッションフローチャート

バトルターミナルと酒場をいき来していればミッションが進んでいく。基本的に、フローチャートのとおりに進めていけばいいのだが、クリア必須ではないミッションをあえて飛ばして進めるというのもアリ。というのも、さきにストーリーを進めて、環境スキルを手に入れてから挑戦したほうがラクだからだ。とりあえずチャレンジしてみて、難しいと感じたら後まわしにしてしまおう。

- MISSION：使いすぎに注意 ★
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：フリー
  - エリア：サンセット・プラント
- MISSION：下手の横好き ★
  - 酒場／ベーハー
  - パートナー：ベーハー
  - エリア：ハイウェイ
  - 対戦エリア追加：サンライト・ハイウェイ
- MISSION：見えない罠
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：フリー
  - エリア：プラント
- MISSION：オマト大量発生 ★
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：ベーハー
  - エリア：プラント
- MISSION：秘めた想い ★
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：—
  - エリア：ストレンジ・シティ
- MISSION：環境スキル完成 ★
  - 酒場／[illegible]
  - パートナー：JD
  - エリア：ストレンジ・シティ
- MISSION：会いたくて
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：[illegible]
  - エリア：パレス
  - 対戦エリア追加：[illegible]
- MISSION：[illegible] ★
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：JD
  - エリア：ハイウェイ
- MISSION：詰まったツケ
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：サマー
  - エリア：プラント
- MISSION：変化の予兆 ★
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：JD
  - エリア：パノラマ
- MISSION：エリートの苦悩 ★
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：JD
  - エリア：パノラマ
- MISSION：[illegible] ★
  - バトルターミナル／テツヤ
  - パートナー：JD
  - エリア：ハイウェイ
- MISSION：記憶の街へ ★
  - バトルターミナル／ツブタキ
  - パートナー：ツブタキ
  - エリア：パノラマ
  - 対戦エリア追加：ミッドナイト・シティー、[illegible]・レーン

"環境"の変化に対応すべし！

この章では、環境スキルの効果と使いかたを覚えていくことになる。とくにJDがパートナーとなるミッションは、変化後の環境に対応したアーセナルでないと、まともに戦うことができないことも……。ダメだと感じたら、ムキになって何度もリトライせず、アーセナルを編集してから再挑戦しよう。



←環境に合ったスキルを使えば、勝ったも同然。

MISSION　オマト大量発生

勝利条件　・戦闘勝利

昇華吸収で回復！

オマトが2体ずつ、計8体も出現する。だが、しょせんはオマト。低威力の飛び道具系攻撃スキルしか持っていないので、「昇華吸収」さえあれば楽勝！　これで回復しつつ、射程の長い攻撃スキルで1体ずつ片づけよう。

MISSION　環境スキル完成

勝利条件　・JDのサポート（戦闘勝利）

低コストのスキルを用意

このミッションでのJDは、アーセナルに「龍脈の乱れ」を3つ入れている。なので、できるだけコストの低いスキルで組んだアーセナルを使おう。敵のスキルは高コストのものばかりなので、一方的に攻め込めるのだ。

MISSION　記憶の街へ

勝利条件　・記憶の街の調査（戦闘勝利）
・ツブタキを死亡させない

エントロピー減少を使え！

1戦目は導入イベント。ツブタキが街に戻り、レーンに移動しての2戦目が本番だ。3体のフレイアが敵となるボス戦だが、フレイアの攻撃スキルはコスト3以上のものしかない。なので「エントロピー減少」を使えば攻撃手段を完全に封じることができる。あとは、適当に攻撃して倒すだけだ。





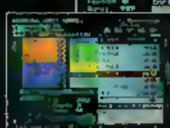
←↑環境スキルは、塀の上などに置けば敵にキャプチャーされない。このあと、敵のカプセルを全部破壊するのもいい。

TOPICS　環境スキルを組み込んだアーセナルを使ってみよう!!

どんなに洗練されたアーセナルでも、まったく使いものにならなくすることが可能な環境スキル。"環境スキル完成"をクリアーすると、環境スキルがショップに入荷するようになるので、さっそく購入してアーセナルに組み込んでみよう。右では、環境スキルを組み込んだアーセナル編集を4つほど挙げているので、参考にしてほしい。



→とりあえず、ひととおり購入して効果を試せ！



←環境スキルを使うなら、3系統制限ケースが便利。

Tipは"一撃必殺"で稼げ！

環境スキルを組み込んだアーセナルを編集するべくスキルやケースを買っていくと、さすがにtipが不足してくるはず。そこで、tip稼ぎにオススメなミッションが一撃必殺（エリア：パノラマ）。これ専用のアーセナルを用意しておけば、10秒程度でクリアーでき、1回で900tipも稼げるのだ。



↑「虚空斬」などを使って速攻撃破。シミュレータでくり返し挑戦！

例1「重力異常」

移動スピードが20％ダウン。これにより、ふだんは避けられやすい雷系や竜巻系が当たりやすくなる。手堅い守備スキルの用意を忘れずに！



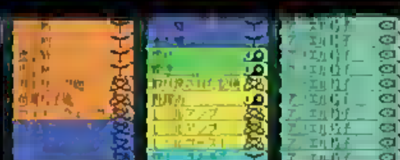
例2「エントロピー減少」

自分は低コストのスキルを用意しておき、この環境スキルで他キャラの高コストなスキルを封じる。シナリオモード終盤戦では、かなり有効。



例3「守るべきおきて」

消去スキルを封じる。環境スキルを消去するスキルも無効化するので、「跳躍術」を使ってキャプチャー不能な場所に置いてきてしまおう。

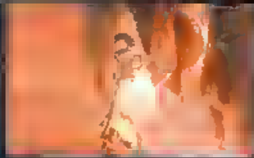


例4「記憶障害」

使いきりタイプのスキルを中心に編集。もしスキルを消費し過ぎてしまった場合は、「始まりの大地」で速やかに無効化しよう。



第7章 そして未来へ



フレイアとの戦いで、すべての過去を知った主人公。決着、そして未来への道を切り開くため、エドガーの待つ遺跡へと向かう！

あらゆるスキルをムダなく使いこなせ！

ラストとなるこの章では、各スキルをどれだけ使いこなしているかを問われるようなミッションが、数多く用意されている。ミッションをクリアーしたら，その戦闘内容をもとに，自分のアーセナルに何が足りないのか、何を入れればよくなるのかを考え、より洗練されたものへと編集していこう。

MISSION ノウ再教育 勝利条件 ・ノウの訓練（戦闘勝利）

動かず消去スキルで対応

敵となるガードは，「重力混乱」と「脳しんとう」を多用してくる。ヘタに動くと落下するので，こちらから攻め込まず、消去スキルを使って敵の残りスキルを削っていこう。



↑「ぶち壊し」などで環境スキルを消去するのもいい。

ミッションフローチャート

ストーリーを進めるのにクリアーしなくてはならないミッションは7つ。早くエンディングを見たいという人は、クリアー必須のミッションだけをこなしていこう。なお，"よみがえる悪夢"は，エンディング後の追加ミッション"孤軍奮闘"、"カフスボタンとの密談"、"過去との決別"を発生させるのにクリアー必須。

- MISSION：偶像の代償 ★ バトルターミナル／テツヤ　パートナー：　エリア：プラント
- MISSION：一度きりの過ち ★ バトルターミナル／テツヤ　パートナー：マイスター　エリア：パレス
- MISSION：ライター再び　パートナー：　エリア：ストレンジ・シティー
- MISSION：ヴァイブラスター　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：　エリア：プラント
- MISSION：スキル論争　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：　エリア：パノラマ
- MISSION：ノウ再教育 ★　パートナー：JD　エリア：グラウンド
- MISSION：視線恐怖症 ★　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：サマー　エリア：ストレンジ・シティー
- MISSION：　パートナー：JD　エリア：プラント　対戦エリア追加：
- MISSION：這い出てきた過去　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：カフスボタン　エリア：ハイウェイ
- MISSION：よみがえる悪夢 ★　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：JD　エリア：パレス
- MISSION：記憶のくさび ★　パートナー：ツブタキ　エリア：ルーン　対戦エリア追加：
- MISSION：そして未来へ ★　パートナー：　エリア：ザイン→ザイン(塔内)→ザイン(塔上)　対戦エリア追加：ザイン

MISSION そして未来へ 勝利条件 ・遺跡の調査（戦闘勝利）

3連戦を戦い抜けるアーセナルを組む

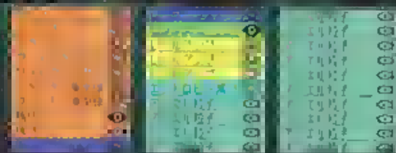
ラストバトルとなるこのミッションでは，まったくタイプの異なる敵との3連戦。当然、途中でのアーセナル変更はナシ。また、1戦目が終わるといったん仕切り直しとなるが，2戦目と3戦目は場所と敵が変わるだけで，2戦目終了の状態を維持したまま戦闘続行となる。ムダなスキルを組み込んでおく余裕などない。下に、このミッション専用のアーセナル例を載せているので，参考にしてもらいたい。



↑運の要素もかなり絡むので，出だしが悪かった場合は，即ギブアップしてリトライ。

"そして未来へ"攻略アーセナル例

1戦目用のスキル数を最小限に抑え，2～3戦目に特化したアーセナル。なお，下のバトル攻略では，このアーセナルを使っての戦いかたとなっている。



BATTLE.1 VS.偽主人公、エドガー、フレイア

環境スキルで攻撃を封じる

スタートポジション近くの石柱を盾に，敵の攻撃をしのぎつつカプセル回収。「エントロピー減少」が出たら、ジャンプゾーンを利用して，石柱の上に設置。あとは，「ガトリング砲」で1体ずつ倒していく。



←環境スキルで，敵の遠距離攻撃を封じる。

BATTLE.2 VS.フレイア・ディメント（第一形態）

攻撃のチャンスを見逃すな！

3箇所ある敵の弱点のうち，いちばん上の弱点さえ破壊すればオーケー。ただし、敵が攻撃する直前にしかこちらの攻撃は効かないので，「ブラスター収束弾」を使って，1回につき10以上のダメージを与えていこう。



←周囲に反射板が現れたら、攻撃してくる合図。

BATTLE.3 VS.フレイア・ディメント（第二形態）

連続射撃で仕留める！

飛び道具を撃つと，敵は回避ではなく守備で対応してくる。そこで，さらに飛び道具を連射すると，守備が間に合わずに食らってくれる。この時点でレベルは十分に上がっているはずなので、オーラを溜めて連射しよう。



←「残り火」を連射すれば簡単に倒せる。

EPILOGUE ゲームクリアー後の追加ミッション

エンディングを見たあとシナリオモードを始めると，右に挙げた8つの追加ミッションがプレイできる。これらのミッションでは、それぞれのキャラにまつわるエピソードの顛末が語られるので，ぜひ見ておいてもらいたい。また，"過去との決別"のクリアーは，ショップのスキル追加フラグにもなっているので，スキルのコンプリートを目指すのであれば，絶対にクリアーしよう。



←パートナーキャラが，主人公に勝負を挑んでくるのだ！

↑敵のアーセナルは，パートナーにした場合のものと同じ。

- MISSION：エリートの失墜　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：－　エリア：プラント
- MISSION：奇妙な友情　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：－　エリア：ザイン
- MISSION：マイスター　ヴィジョン本部／マイスター　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：－　エリア：ザイン
- MISSION：生き残った者　バトルターミナル／ツブタキ　パートナー：－　エリア：ザイン
- MISSION：怒りの逆襲　酒場／サマー　パートナー：サマー　エリア：ストレンジ・シティー
- MISSION：孤軍奮闘　バトルターミナル／テツヤ　パートナー：－　エリア：プラント
- MISSION：カフスボタンとの密談　バトルターミナル／カフスボタン　パートナー：－　エリア：プラント
- MISSION：過去との決別　バトルターミナル／JD　パートナー：－　エリア：ストレンジ・シティー

ACT.2 対戦用追加マップ攻略

シナリオモードで特定のミッションをクリアーすると、ここで紹介する追加マップがXbox Liveで使用可能になるのだ。

プラント ▶ 一歩間違えば3ダメージ！ 足元注意!!

第5章、MISSION：白衣の天使クリアー以降、プラントマップが使用可能になる。足場が狭く、エリア外に落下した場合は3ダメージを受けてしまう。見晴らしがよく、遠距離攻撃スキルでの撃ち合いになることも多いが、足場が悪いため走って逃げることは難しい。守備スキルを用意して、キッチリ攻撃をガードすること。相手が足場の悪い場所にいたら、ガードしにくい雷型の攻撃スキルで狙うといい。

上層



下層



オススメスキル

脳しんとう

対象の移動入力を逆にする。狭い場所では満足に移動もできなくなるだろう。環境スキルの「重力混乱」でも可。

おとり

対象のロックを自分に固定する。ロック状態だと、意外に歩きにくい。嫌がらせに最適だ。ヒット時の硬直も強烈……。

POINT 「重力混乱」＋雷型スキルコンボが強力

「重力混乱」で全員の方向パッド入力を逆にして、中～遠距離から雷型の攻撃スキルを連打する。足場の悪いプラントマップにおいて非常に強力なコンボで、相手にヒットするか、落下を誘いやすい。自分はスタートポジションから動かずにすむので、「重力混乱」の効果をほとんど受けないわけだ。攻撃スキルは、遠距離から撃てる「キラー衛星」がオススメである。



↑ここで「重力混乱」＋「キラー衛星」コンボを受けると、回避は困難。

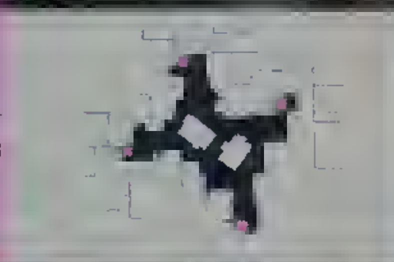
レーン ▶ 障害物多し！ 格闘スキルで突貫せよ

第6章、MISSION：記憶の街へクリアー以降、レーンマップが使用可能になる。住宅街のようなマップで、非常に複雑な地形。下層は道が狭く、近距離戦がメインになる。マップ中4ヵ所のジャンプポイントを使えば、上層に移動可能。上層は見晴らしがよく、中～遠距離での射撃戦がメインになる。上層での射撃戦と、下層での格闘戦、どちらにも対応できるようアーセナルを組んでおこう。

上層



下層



オススメスキル

荷電粒子砲

物体貫通効果のある遠距離攻撃スキル。障害の殴う相手にもヒットしやすい。乱用できないので要所で使え！

フォトンバースト

下層の道路は壁に囲まれていて狭い。周囲全体に攻撃範囲のある「フォトンバースト」は回避が困難だ。

POINT ベランダを利用して戦おう！

何軒かの住宅には、2Fにベランダが用意されている。ジャンプポイントの利用や、屋根から下りることなどで入れるこのスペース。四方を壁に囲まれており、敵の攻撃スキルを防ぎやすい。ここから、放物線型や雷型の攻撃スキルを使って、上層や下層の相手に攻撃しよう。発見されにくい位置なので、環境クリスタルの隠し場所としても最適である。



↑壁が邪魔で弾型の攻撃スキルは撃ちにくい。放物線型で、壁越しに狙おう。

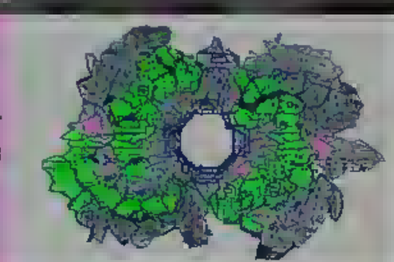
ザイン ▶ 上層をキープして、相手を狙撃せよ

第7章、MISSION：そして未来へクリアー以降、ザインマップが使用可能になる。中央に円柱状の巨大な遺跡があり、その周囲で戦う。一見、見晴らしのいいマップだが、マップの各所に柱や床の凹凸があり、弾型の攻撃スキルは地形を利用してガードしやすい。近距離戦に持ち込むか、弧型の攻撃スキルを使うなどして、相手が地形を利用しにくい攻撃手段で攻め立てよう。

上層



下層



■は崩壊する場所を表しています。

オススメスキル

岩石弾

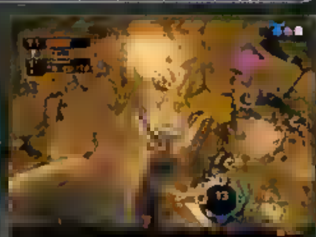
段差の多いマップで効果を発揮する放物線型攻撃スキル。段差や壁に隠れて、コツコツ牽制しよう。

びくつき

ジャンプポイントで跳躍したときに「びくつき」を決めると、相手に必ず落下ダメージを与えられるのだ！

POINT ジャンプポイントを攻守に利用しよう

マップ中の各所にある柱は、ジャンプポイントを利用することで着地が可能。柱に環境クリスタルを配置しておけば、相手にとっては回収しにくいことだろう。また、ここでは「びくつき」が非常に有効なスキル。相手がジャンプしたら、すぐに使って叩き落とそう。うまく成功すれば、落下ダメージ＋エリア外落下ダメージで5ポイントの威力になるぞ。



↑「びくつき」は回避不可能。ジャンプ中に受けると、必ず叩き落とされる。

ACT.3 エクストラスキル全公開!!

Xbox Liveの対戦で30勝するごとに得られるレアスキル。ついに、そのすべてのデータが明らかになった!!

301 ディレイボム

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	3	3	med	×	△	放物線型

効果・性能 着弾時に爆発する。「ボム」との大きな違いは、弾速が極めて遅いこと。誘導性能は皆無なので、動いている相手には簡単に避けられてしまう。反面、あまりに速度が遅いため、ガードが困難。ほかの攻撃スキルと併用すれば、守備スキルを多用する相手に有効だ。

302 小メテオ

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	3	3	med	×	△	落下型

効果・性能 ごく平凡な性能の落下型攻撃スキル。落下型は使用回数が一度しかないものが多く、連発できるのは珍しい。落下型の特性として、相手の視界外から弾が落下してくるのでガードが困難。壁越しに使うなど、タイプの特性を最大限に利用して使おう。

303 反重力トラップ

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
1	5	—	mine	—	○	設置型

効果・性能 対象がトラップゾーンに踏み込むと、5メートルの高さに拘束される。「強制浮遊」のトラップ版ともいえるスキルだ。相手を拘束したら、すぐさま飛び道具系の攻撃スキルを放とう。通常ダメージに加え、落下ダメージの1ポイントが加算されるのだ。

304 突撃

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	5	—	self	—	○	—

効果・性能 使用回数が無制限になった「奇襲」と思えばオーケー。使いかたとしては、「粉砕」や「小悪魔の悪戯」を用意して、敵スタートポジションにワープ。相手のスキを見て、カプセルを破壊する。意外とピンチのときの緊急回避にも使えて重宝するぞ。

305 アジエル粒子砲

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	6	6	long	○	△	弾型

効果・性能 オーラMAX時のみ使用可能。その特性から非常に使いにくいが、弾速と誘導性能にすぐれた強力な攻撃スキルである。オーラは8以上になると極端に留まるスピードが遅くなるので、このスキルをメインに使いたい場合は、レベルを7~8程度にとどめておくこと。

306 高速ブラスター

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	3	3	med	×	△	弾型

効果・性能 弾速の極めて速い攻撃スキル。「ブラスター」に比べてダメージは1低いが、コストも1低いので扱いやすい。誘導性能は低いが、弾速が速く走って回避することは難しい。信仰系の弾速の遅い技能と交互に使うなどすれば、相手をかなり惑わせるぞ。

307 ブーストガス

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
1	5	—	mine	—	○	設置型

効果・性能 設置後、範囲内に入った対象のレベルを＋2する。基本的には、自分で踏んでレベルを上げるもの。範囲内の全員に効果があるので、タッグ戦なら、自分と仲間でいっしょにレベルをアップさせるとオトクだ。マイクを使って、設置ポイントを伝えてあげよう。

308 量子増幅

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
1	3	—	all	—	—	—

効果・性能 全員のレベルを必ず2高める。レベル2以下が条件の気功系攻撃スキルに対して、致命傷ともいえる効果を与える(かなり限定された状況だが……)。基本的にはタッグ戦で、パートナーと高コスト戦略を組んだ際のレベル上げの補助に使おう。

309 風のカケラ

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
1	0	1	med	△	△	弾型

効果・性能 対象の攻撃スキルを1個消去する。自然系攻撃スキルの主力である、カケラ系の新たな仲間。ダメージは低いが、コスト0で攻撃スキル消去効果がうれしい。「かまいたち」に近い弾道で、右手方向に小さな弧を描きながら対象に向かう。壁越しに狙うなどしよう。

310 高速火炎弾

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	1	1	med	×	△	弾型

効果・性能 弾速の極めて速い「火炎弾」。追加効果はなく地味な印象を受けるが、「熱情」や「虎叼」と合わせて使えば、かなり強力。コストが1とかなり低いので、「残り火」や「ガトリング砲」のように、相手にガードしきれないほどの弾数を叩き込もう。

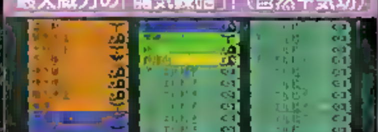
ウイッツアーセナル公開

遠距離からの狙撃手(念動＋光学)



「サイコスナイプ」や「レーザー」など、遠距離用の攻撃スキルが充実している。ここでは唯一「加速」があるので、移動力差を活かして間合いを取りやすい。接近されたときの保険に、「サイコブレード」を装備しておこう。

最大威力の「龍気練砲」!(自然＋気功)



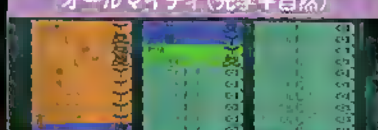
「絶」や「束縛のツタ」から最大溜めの「龍気練砲」を狙う。威力の高い飛び道具系攻撃スキルが豊富で、「束縛のツタ」からキッチリコンボを決めろ。相手が接近してきたら、近接攻撃消去効果のある守備スキルの出番だ。

自給自足の信仰戦術(念動＋信仰)



自爆ダメージのある「妖刀ムラマサ」「煉獄の火」をメインに使う。自爆ダメージは「ダンピール～」で回復するのが狙いだ。「ダンピール～」はヒットしにくいので、「荷重」「重量化」で相手の移動速度を低下させておこう。

オールマイティ(光学＋自然)



近~遠距離までバランスのとれたアーセナル。攻撃力の低いスキルが多いが、「熱情」でそれを補える。なるべく「熱情」で攻撃力を高めてから攻め始めよう。オーラが溜まったら、威力2の「ガトリング砲」を連打だ!

311 トルネード

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	4	4	med	×	△	竜巻型

効果・性能 ヒットすると相手を巻き上げ、4+落下ダメージを与える。一見同性能の「竜巻」との違いは、弾速が遅いこと（「大竜巻」とほぼ同じ）。一瞬、使用者の正面に竜巻がとどまるので、格闘戦を挑んでくる相手に対して防御的な使いかたができる。竜巻型のお約束としてガードが非常に困難なので，階段などの狭い場所で使うのも効果的だ。

312 地 震

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	5	3	all	—	△	穴型

効果・性能 効果対象は全員。スキル使用後、自分もすぐさまジャンプか側転しないとダメージを受けてしまう。穴型では珍しく使用回数は無制限。バトルロイヤルで隠れながら使うと、相手全員にかなり嫌がられることだろう。単発でヒットしても相手はダウンせずによろけるので，「地震」→ジャンプ→「ジャンプ中攻撃可能なスキル」コンボが狙える。「昇華吸収」で……。

313 虚空掌

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	4	X	Short	×	○	近接型

効果・性能 威力Xは、対象の空きボタンの数×2。いわば近接型「虚空波」。「乱気流」や「戦意喪失」で相手の空きボタンを増やして、スキルを叩き込め！ 最大ダメージは8なので、コスト4としてはかなりコストパフォーマンスがいい。使用回数も無制限なので、相手の空きボタンが少ないうちに、「虚空波」とともにラッシュを仕掛けるのだ。

314 追気弾

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	3	3	med	—	○	弾型

効果・性能 ダウン中の相手にのみヒットする。いわば弾型「追撃」。「ブラスター」や「吸血コウモリ」など、相手がダウンする飛び道具系スキルを使ったら，ヒットを確認してキッチリ追い討ちを決めよう。相手がダウンしないと無意味なので，「追気弾」実装の際には，必ずダウンを奪える飛び道具系スキルを多めに入れておくこと。

315 龍 滅

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
1	3	—	med	△	△	弾型

効果・性能 対象の守備スキルをすべて消し去る。かなり凶悪なスキルだが、同系統の「龍裂」と違い、守備スキルでガードが可能である。1vs1の戦いで使うと簡単にガードされてしまうので，バトルロイヤルなどで奇襲的に使うのがオススメ。ヒットしたら、相手はカプセル回収まで守備スキルが使用不可能なので、すぐに攻撃スキルを叩き込め！

316 忘 失

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	A	—	med	△	△	弾型

効果・性能 対象のもっともコストの低いスキルをひとつ消去する。なんと使用回数無制限の消去系スキル。コストは極めて高いが，何度も使えば相手のスキルをすべて消し去ることも不可能ではない。消去系アーセナルを目指すなら、必ず入れておきたいスキルだ。もちろん、その場合はアジエル粒子も多めに用意し、高コストに耐えられるレベルを確保しよう。

317 真ムラマサ

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	6	6	short	×	○	近接型

効果・性能 自爆1ダメージ。無限に使える「ムラマサ」だが，威力はやや下がって「サイコブレード」に近い性能となっている。とはいえ威力6は魅力で、ほとんどの守備スキルを破壊可能。近接攻撃消去効果のある守備スキル以外に対しては、かなり強いといえる。確実にヒットさせるため，「サイコナイフ」や「跳脚」ヒット後にコンボ的に使うといい。

318 鬼 火

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	3	3	med	○	△	弾型

効果・性能 レアスキルの目玉のひとつ。誘導性能が極めて高く、信仰系では非常に珍しいデメリットなく乱射できる攻撃スキルだ。扱いやすい攻撃スキルで、信仰系でアーセナルを組むなら必須ともいえる。ちなみに射程距離は中距離のなかではやや短め。もし守備スキルのないときに相手に「鬼火」を撃たれたら，横に避けるよりも縦に走って逃げよう。

319 ジャックポット

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
1	3	▲	all	×	○	穴型

効果・性能 威力Xは0･3･6のランダムで、対象は全員。運がよければ、コスト3で6ダメージが与えられる。穴型のお約束として、スキル使用直後，使用者もすぐにジャンプか側転をしないとダメージを受けてしまう。お遊び的なスキルで、安定性はかなり低め。穴型に頼るなら、こちらよりも「地震」を優先してアーセナルに組み込もう。

320 アヌビスの戯れ

使用	コスト	威力	射程	誘導	発生	タイプ
∞	4	X	med	○	△	弾型

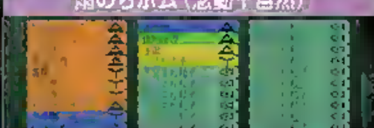
効果・性能 威力Xは、「自分−対象のライフ」。自爆2ダメージ。ピンチになれば威力を発揮する「アヌビスの裁き」とは逆に、ライフが有利なほど威力を発揮する。信仰系アーセナルを組むなら、「戯れ」と「裁き」を両方実装しておき、相手と自分のライフ差に合わせて使い分けるのが理想だ。自爆ダメージがやや痛いので、ライフ回復手段も忘れずに。

ダッシュ＆パンチ！（気功＋信仰）



「瞬足」と「神速術」があり、移動の有利さはクイックアーセナル中随一。一気に相手のふところに飛び込み、「百烈拳」や「破山掌」を叩き込もう。落下型の攻撃スキルは、牽制に使い、相手が逃げまどっているうちに近づき、殴り飛ばせ！

雨のちボム（念動＋自然）



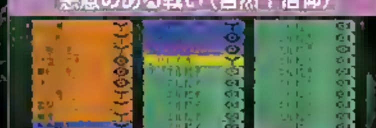
落下型の攻撃スキルが多いが、単独でヒットさせるのは難しい。相手が逃げそうな場所に「センサーボム」を設置しておき、落下型の攻撃スキルでその場所へと追い詰めていくのだ。「サイコナイフ」や「ビックボム」も、落下型と連繋して使おう。

守備スキルが基点です（光学＋気功）



どの守備スキルも特殊な効果があり、ガード成功後に大きなアドバンテージを得られる。消去系のスキルも多く、クイックアーセナル中でもっともテクニカルな編集だ。ダメージ源は、「パラライズバリア」から、「フォトンウェーブ」のコンボ！

悪意のある戦い（自然＋信仰）



「悪意ある天秤」がポイント。序盤はレベルを上げずにおき、相手のレベルが十分に高まったら「悪意ある天秤」発動！ そのあとから、アジエル粒子を確保するといい。立ち回りでは、「氷の壁」を多用し、相手の行動を封じてから攻めよう。



ゲーム好きによるゲーム好きのためのゲームを目指して……

「ファントムダスト」プロデューサー
二木幸生氏 インタビュー

本誌のコラムでもすっかりおなじみの、『ファントムダスト』プロデューサー二木幸生氏。今後のダウンロード展開や、二木氏秘蔵の戦術まで、本作の気になるところを聞き尽くします!

プライベートでもよくログインしてます!

――発売から1ヵ月が経過しましたが、最近の対戦はどうですか?

二木：勝てる人と勝てない人の二分化が進んでいる感じですね〜。強い人は、本当に強い! そういう人たちとの対戦は、とても参考になりますよ。

――Xbox Liveの対戦にマイスターが出没(現在はイベント終了)していますが，あれは二木さんだったり?

二木：私も含めて、開発のチーム5人ぐらいで動かしています。もしかしたらうまいときと、そうでないときの差が激しいかも……。仕事中にやっているので，出没時間は17〜20時くらいがメインですね。あとは家で遊んでいます(笑)。

――プライベートでも?

二木：ええ。タグは秘密ですが，レイティング900前後をうろうろしていますよ(笑)。マイスターは，アンディルールのプレゼント用にレアスキルを必ずアーセナルに入れていますが，プライベートは趣味全開です。

――どんなアーセナルを組まれているのですか?

二木：消去系とか特殊なのを使うのが好きですね。定着スキルを用意して「天変地異」とか。定着スキルは消去でも消せないので、みんなスキルないのに自分だけは持っている、って状態にできますよ。「原子分解」も好きですが，そういう相手が嫌がる系のアーセナルは，なぜかつぎの対戦で集中攻撃受けちゃうんですよね(笑)。

――そりゃそうですよ(笑)。系統はやはり3系統ですか?

二木：2系統ですね。うーん，やっぱり3系統のほうがいいのかな(笑)。

――私は3系統が基本ですね。

二木：系統が少ないほどカプセルの出現間隔が短いですが，必ずしもそれがメリットになるわけじゃないですしね……。開発段階では，系統数の差はオーラ回復量の差にしようと思っていたんです。でも，それだと1系統が強すぎるんじゃないかな，と。かなりギリギリまで悩んだポイントですが，最終的には現在の形に落ち着きました。

――オーラは8以上になると極端に回復量が低下しますよね。

二木：オーラの回復に頭を悩ませてほしかったんです。「ガトリング砲」とかスキルの連射は強いですからね(笑)。レベルを上げること自体は簡単ですから，レベルとオーラ回復量が比例したら，ただのレベル上げゲームになっちゃいそうで。

――マップはどこを選んでいますか?

二木：開発部全体もそうなんですが，ハイウェイが好きかな……。近距離から遠距離までバランスよく使えますし。見晴らしがいいから，最初にコソコソレベルを上げようとしても，遠距離から撃てるんですよね。あと，落下があるのがおもしろい。落下は，いざというときの緊急回避にも使えますし，奥の深いマップですよ。

――バトルロイヤルは最初のコソコソが基本ですよね(笑)。

二木：前半でいかに目立たないかが大きなポイントですから(笑)。逆に，1対1だと，アーセナルで決まりますね。このアーセナルは，このアーセナルに勝てない，ってハッキリしますから。

――1対1だと，相手が使う環境スキルとの相性もありますよね。

二木：うーん。消去系以外のアーセナルなら，多少の環境スキルは無視してなんとかなるんですよね。でも，消去系は，「守るべき掟」とか配置されたらかなりキツいですね。ぼくは保険として環境消去スキルを入れてますよ。

――二木さんは消去系ですもんね(笑)。

クリスマスは信仰心を大事にね

二木：対戦はダウンロードコンテンツのデータ取りも兼ねてやっていますね。11月にダウンロードを予定していますが(取材後詳細決定)，最低でも2回はやりたいです。

――ダウンロードで新しいレアスキルもあるとか。

二木：ありますね。でも，メインはスキルの修正かも。

――ん! スキルの性能に修正が加えられるんですか?

二木：「血の儀式」とか，一部のスキルが強すぎたんじゃないかなあと……。強すぎるものに関しては，コストや自爆ダメージの調整を行う予定です。

――ダウンロードの修正で戦略が変わりそうですね。

二木：スキルの性能はダウンロードで一新できるんですよ……バランス調整無視で，近接強化週間とか作ってみたいですね(笑)。

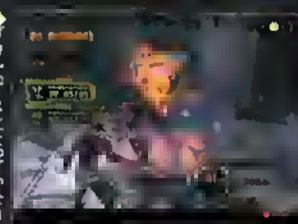
――時期限定の性能変化ですか。

二木：クリスマス期間は信仰系の自爆ダメージをなくします，とか(笑)。

ゲーマーのためのゲーム『ファントムダスト』!!

――気の早い話ですが，ダウンロードコンテンツのつぎの目標は?

二木：気の早い話ですね(笑)。いまは



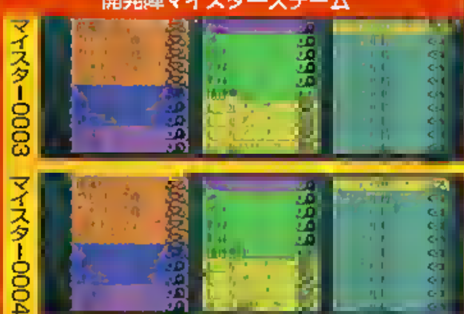
↑ダウンロードによってかなりバランスが変わるハズだ。

対戦リプレイ

開発者 vs 攻略者 秋の夜長の大決戦!!

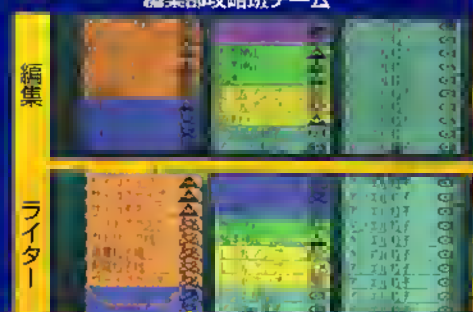
「ファントムダスト」の発売日から，はや2週間。原稿の締切そっちのけでネット対戦をやり込み，腕を磨いてきた……。いまこそ，リベンジを果たすとき! ということで，体験版のときから散々な目に合わせてくれた開発のマイスター軍団に，チーム対戦を申し込んできたのだ。前回の対戦時とは比べ物にならないパワーアップを果たした，編集部チームの実力を見せつけてやるぜ! うりゃー!! それではよろしくおねがいしまーす。(←ネットマナー)

開発陣マイスターズチーム



マイスター0003が光学系，マイスター0004が念動系を主軸とした，中〜遠距離型のアーセナル。単発で使うと簡単に避けられてしまう攻撃も多いが，パートナーに足留めをしてもらうことで，きっちりフォローをしている。

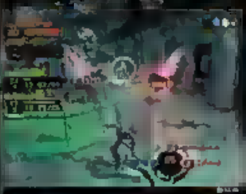
編集部攻略班チーム



見てのとおり，バリバリの遠距離型アーセナル。対戦の直前まで，ふたりとも「前衛はパートナーに任せて，自分は後方からフォローを……」と考えていた。接近されたときのフォローとして「サイコナイフ」を入れているが……。

TOPICS 二木氏秘蔵のアーセナルを公開!

毎度おなじみ開発部の秘蔵アーセナル公開コーナー！　今回は、すべてのスキルを含めて、二木氏をはじめとした開発部の面々に本気アーセナルを作ってもらいました。「血の儀式」や「孤悪魔の悪戯」など、いやらしいスキルがいっぱい入っています……。これらのアーセナルをアレンジして、実際に対戦で使ってみるのもおもしろい。実戦せよ！



←信仰系大人気。信仰は特殊な技が多くクセが強い。

レベル2！（念動＋信仰）



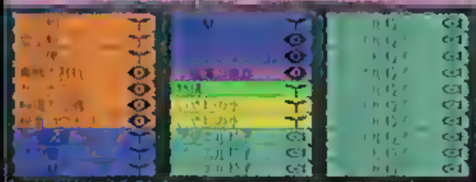
アーセナルコンセプト　レベル2を維持して、「悪意ある天秤」でコンスタントに相手の足を引っ張る。3系統アーセナルなら、光学系のレベル自爆スキルでレベルを維持するのも手。

一撃必殺！（自然＋信仰）



アーセナルコンセプト　「ゲヘナの火」で押して、ライフが減ったら「断末魔」や「アヌビスの裁き」で必殺を狙う。引きがよければ、「血の儀式」→「アヌビスの裁き」コンボも！

ゲヘナファイアー（自然＋信仰）



アーセナルコンセプト　こちらも「ゲヘナの火」が主力。ライフがガンガン減るので、「いやしの水」、「吸血コウモリ」、「フラッシュホール」でキッチリ回復しながら戦うのだ。

命つきるまえに……（自然＋信仰）



アーセナルコンセプト　「血の儀式」でみずからのライフを削り、「熱情」×2を加えた「残り火」を連射する。引きが悪いようなら「メフィストの契約」で引っ張り出す！　極悪……。

ダウンロードに集中していますが、自分としては、システム面はいい形にできたんじゃないかと思っています。もし新しい作品を作るとしたら、つぎは「ファントムダスト」のシステムを残しつつ、世界観やストーリーをまったく変えた作品でもおもしろいかなと。

――ストーリーは完結しましたしね。

二木：ええ、「ファントムダスト」の物語は終わらせちゃったんです。まあ、最初はまったく違う世界観だったんですけど……。

――それはどういう世界観？

二木：うーん。それは次回に使うかもしれないので秘密です（笑）。「ファントムダスト」はまずルールありきで、その器に論理性を持たせるのが大変でした。でも、考えに考えて、一本芯を通すと、世界観や演出が一気に広がるんですよね。今回は、それが"アジエル粒子"というアイデアです。

――システム面での構想は？

二木：「ファントムダスト」ってある意味、初心者お断りのシステムですよね。正直言って、初めてゲームをさわる人がやるゲームじゃない。そこは最初から覚悟を決めて、ゲーマーのゲーマーによるゲーマーのためのゲームを作るつもりでした。つぎをやるなら、このおもしろさを、もっとわかりやすくしたいかなと。具体的にどうなるかは考え中なんですけどね（笑）。

――最後に現在プレイしているユーザーの皆様にひと言あれば。

二木：「びくつき」からつながる強力なコンボがあります。

――なんですとー！　「びくつき」から何かつなげられるんですか……。

二木：覚えれば、かなり強いコンボになると思います。ぜひ、捜してみてください（笑）

TOPICS ダウンロード詳細決定！

11月中旬頃に行われるダウンロードコンテンツの詳細が決定した。最大の特徴が、追加される20種類の新スキル。入手方法は通常のレアスキルゲットと同じ方法となる。今回は判明した3つの新スキルを紹介するぞ。また、既存のスキルにバランス調整が施される。あのスキル弱体化は決定的？　そのほか変更されるのは……。1系統アーセナルは2系統に対しオーラ回復10パーセントアップ、3系統は2系統に対しオーラ回復10パーセントダウン。対戦時間の制限時間が15分→10分。KO数対戦の制限時間が2分→3分。特殊環境戦が現状あるすべての環境→ランダム。ちなみに、お互いにダウンロードをしていないとこの状態で対戦はできない。ダウンロードしていない（いままでと同じで戦いたい）人は、していない人とのみ対戦が可能となるので注意。

シールドブレイカ（念動）

使用	コスト	威力	射程
1	3	―	Short

対象の守備スキルを消去。守備スキルを貫通する。

虚無弾（気功）

使用	コスト	威力	射程
∞	3	―	med

守備スキルを貫通する。

イレースシェル（光学）

使用	コスト	威力	射程
∞	6	2	―

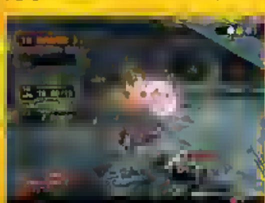
防いだ攻撃を消去する。シェルター型。

とりあえず、いったれ！

4人とも飛び道具がメインなため、序盤はレベル上げ。だが、そこにつけ込むべく、「サイコナイフ」を手にした編集が特攻をかける。それに合わせ、ライターも「荷電粒子砲」を撃つ！　マイスター003に集中攻撃を仕掛けるが、うまいことかわされまくる……。そんなことをしているあいだに、開発チームは順調にレベルを上げ、気がつけば、編集チームと開発チームの平均レベル差が倍以上に!!　ヤバイ、これはヤバイ。「荷電粒子砲」なんか撃つんじゃなかった。レベル足りなくて、もう何もできないよ！　編集、早く逃げてー！

遠くて、ひとり……

編集、ついに捕まる。「影縫い」で行動を封じられ、ふたりがかりの飛び道具でボコボコに。一方そのころ、パレス2階にいたライターは、アジエル粒子がなかなか出ず、編集がやられていくさまを、ただただ遠くから見守るしかないのでした。

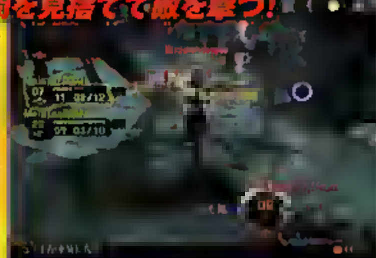


←開発チームのコンビネーション攻撃に、なすすべなし。

"チームワーク"とは!?

ひとりが足留めをし、もうひとりが攻撃と、絶妙なチームワークで編集を追い詰める開発チーム。そんな中ライターは、逃げ回る編集をおとりにして、自分は適当に遠距離からスナイピングという作戦を敢行。これなら、とりあえず自分は安全だし、なんか編集をフォローしているようにも見えるし、もうバッチリ！　とか思っていたら、編集のライフがゼロに。で、今度は自分が集中攻撃を受けるハメに！　……どうにか編集を回収したが、その過程でライフ激減。再び編集が倒れたが、今度は拾いに行くこともできず集中砲火を食らい、戦いの幕は閉じた……。

仲間を見捨てて敵を撃つ！



←開発チームが編集を攻撃しているスキを見計らい、こっそり攻撃。

ライター　いやあ、やっぱり開発チームは強いですな。また負けましたよ。

編集　チームワークの差が大きかったろ。パートナーのことを考えたアーセナル。これが、次回攻略（あるのか？）の課題だな。

L.A.の熱血警官ストーリー
トゥルー・クライム TRUE CRIME STREETS OF LA™

ロサンゼルス(以下L.A.)を舞台に展開する、主人公ニックの物語を進めるまえに、エピソードが進む仕組みを解説。L.A.で起こる大小さまざまな犯罪を処理し、ニックを効率よくスキルアップさせていくのだ。そして、ニックを待つ真実とは……。

トゥルー・クライム:ストリート オブ エルエー	アクション
カプコン	Activision、Luxoflux
発売中(10月28日発売)	7140円[税込]
5.1ch	1人
非対応	18歳以上
13ブロック	サウンドトラック・カスタム対応

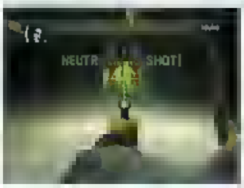
ニックのスキルアップ

ニックは大きく分けて3つのスキルを持っている。それらを効率よくアップさせるコツを伝授。

犯罪の処理に成功するとボーナスポイントが加算され、100になるとバッジひとつに換算される。このバッジを、射撃訓練場、教習所、道場のいずれかでひとつ支払えば、ミニゲームにチャレンジできる。成功すればスキル修得完了。スキルはコンバットスキル(コンボとつかみ技)、シューティングスキル、ドライビングスキルの3種類。どれも犯罪捜査を楽にしてくれるものばかりだが、最初は格闘と射撃に関するスキルを上げていくと効率的だ。

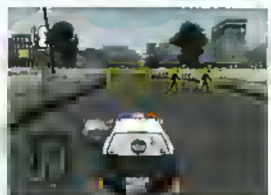
射撃訓練場

ふたつ目のAIM ASSISTANCEまでは最優先で修得しよう。赤い標的(一般市民)と標的の頭を撃たないために狙撃モードに切り替え、スムーズに狙いをつけることに慣れよう。


↑最後に難所が設定されていることが多い。落ち着いて慎重に狙うべし。

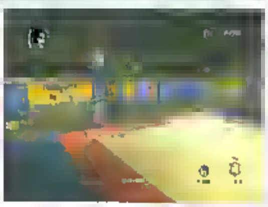
教習所

P.I.T. MANEUVERは、ある程度スピードを上げてコーンをいくつか倒す覚悟で1回で敵車に体当たりを決め、あとはコーンを倒さないよう走り抜ける。事前のセーブを忘れずに。


↑PEEL-OUTを修得したらほかを優先しよう。

道場

通常ミッションの道場でコンボが修得でき、ボーナスステージの道場でつかみ技が修得できる。指示どおり標的を破壊すればいいだけなので、ほかのスキル修得と比べて難度は低め。


↑修得の難度は低めだが実戦で使える技ばかり!

シューティングスキル

名前	アップグレード	説明
DUAL-TAGET AIM	1	複数の対象に攻撃を行うことができるようになる
AIM ASSISTANCE	2	狙撃モード時に狙撃ポイントを狙えるようになる
FAST RELOAD	3	リロード時間が約1/2に短縮する
FAST AIM SPEED	4	照準の移動速度が速くなる
LASER SIGHT	5	レーザーを照射し、狙撃ポイントへの狙いをある程度自動補正する

コンボ

名前	アップグレード	コマンド
JUMPING MONKY	初期設定	JK + P
MONKY PAW PUNCH	初期設定	P + K
MONKY KICK	初期設定	K + JK
RUNNING ATTACKS ※	1	走っている状態で JK/P/K
BACK ATTACKS ※	2	敵に背を向けている状態で JK/P/K
GROUND ATTACKS ※	3	敵が倒れている近くで JK/P/K

つかみ技

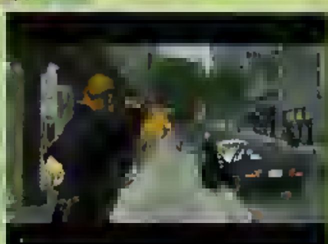
名前	アップグレード	コマンド
TRIP ※	初期設定	G
LEG THROW ※	初期設定	G + K
HIP THROW ※	初期設定	G + P
FIRE TOSS ※	初期設定	G + JK
WHIRLWIND THROW	1	G + P + JK

ドライビングスキル

名前	アップグレード	クルマの状態	コマンド	説明
PEEL-OUT	1	停車中	AとBを同時に押し続け、後輪から煙が上がったらBを放す or ハンドルを切る	停車からの急激な発進ができる。それ以外にも発進後にBを放さないでハンドルを切ると、急激な方向転換が可能。遅いクルマほどハンドルを取られ気味になるので注意。
RAPID STOP	2	走行中	↓に倒しながら、Bを3回押して、そのまま押し続ける	急ブレーキをかけることができる。それ以外にも発動直後にタイミングよくハンドルを切ると急ブレーキをしながら進行方向に対して垂直に停車させることができる。
P.I.T MANEUVER	3	走行中	ある程度の速度で、停車させたいクルマのリアサイドに45度くらいの角度でぶつける	対象車両を破壊せずに停車させることができ、乗っている人物を無傷でクルマから降ろすことができる。CRIME ALERTなどでクルマで逃走している対象を止めたりするのに有効。

エピソードの進めかた

ひとつのエピソードは複数のミッションで構成され、ミッションクリアーに失敗しても先に進める。ただし、全ミッションを成功すると、エピソードの最後にボーナスステージにトライできる。どれかひとつでもミッションクリアーに失敗している場合、クライムパトロールで犯罪処理をしなければつぎのエピソードには進めないぞ。


↑クリアー失敗のムービーにも興味があるが、あとでトライできる。まずはクリアー!

完全クリアーでアップグレードアイテム取得

エピソードを100パーセントクリアーするとボーナスステージにトライ。射撃訓練場と教習所でアップグレードアイテムが入手でき、道場でつかみ技を習得できる。

入手アイテム・スキル	
射撃訓練場	41リボルバー
教習所	'69年製スポーツカー
道場	WHIRLWIND THROW


↑達成していないとクライムパトロールに。


↑41リボルバーは実戦風の訓練をクリアーして取得できる。

●表の※は初期状態で覚えているSTANDARD GRAPPLESのつかみ技になる。また、AはAボタン、BはBボタンを示している。

EPISODE I　TRIAD VIOLENCE

■謹慎中だったはずのニックにチーフから声がかかった。E.D.D.(精鋭作戦部)の任務を受けて爆破事件の捜査に当たる。

目的地に行くだけで終了するミッションは、ミッションごとの説明から省いている。また目的地に行くだけのミッションでは、途中で犯罪を報せるクライムアラートが発生するので、寄り道して犯罪の解決にあたってもいいし、犯罪を無視して目的地に急いでもかまわない。ただし、スキルアップのことを考えると多少は寄り道したほうがよさそうだ。

エピソードI ミッションフロー　★＝クライム発生

MISSION 1 SHOOTING PRACTICE　銃撃
↓
MISSION 2 RUSHING TO E.O.D.　目的
↓
★ MISSION 3 DRIVING FOR CHOW　目的
↓
MISSION 4 TRIAD MUSCLE　格闘
↓
MISSION 5 FINAL：ROSIE TROUBLE　自由
↓ ボーナスステージ　↓ クライムパトロール

※➡はミッションクリアールート　➡はミッション失敗ルート　➡はミッションクリア、失敗どちらでも進めるルート

MISSION 1 SHOOTING PRACTICE　銃撃

標的を10体破壊せよ!

出現する標的を10体以上破壊するだけ。どんな撃ちかたをしてもかまわないので、ターゲット切り替えや狙撃など、あれこれ試してみよう。



⬅これから何度もくり広げる銃撃戦の準備運動をここで済ませよう。

MISSION 2 RUSHING TO E.O.D.　目的

チーフのオフィスへ急げ!

チーフのオフィスへ移動するだけなのだが、1分30秒という制限時間が設定されている。それほど厳しいタイムではないので、目の前に停まっているクルマに乗り込んだら、左下のミニマップを見て、目当ての場所へ急行しよう。行けば相棒となるロージーを紹介される。

MISSION 4 TRIAD MUSCLE　格闘

チンピラを倒せ!

店に入ってきたチンピラと、初めての格闘戦を行うことに。最初の相手とあって、手こずるような相手ではない。スタミナゲージに注目しながら攻撃を当てていき、ゲージがなくなって相手がフラフラしたら、確実に何かしらのコンボを決めよう。それだけで簡単に倒せる。



⬆攻撃をくり出すと店内の家具が砕け散る。派手に暴れて気持ちよく勝利しよう。

MISSION 5 FINAL:ROSIE TROUBLE　自由

さらにチンピラを倒せ!

ミッション4の失敗か成功かで多少シナリオは変わるが、どちらにせよチンピラが店外に出てくる。銃撃してくるので、こちらも銃で応戦。銃を撃っていればまず死なない。



⬅危なくなればYボタンでスローを使って銃撃する。

◀◀◀ クライム処理 特別講習 ▶▶▶

各ミッションフローの★マークのあるミッションでは、犯罪が発生する。これを処理するとボーナスポイントが得られるので、クリアー後もそのミッションをプレイしてポイントを稼ごう。ただし、ニックのライフがゼロになるとマイナス50ポイントとなり非常に痛い。さらに一般市民を負傷させるとマイナスとなるので、熱血警官といえどムチャのしすぎは控えよう。このほか警察官らしい行動をとるとモラルカウントが上がり、この数値はあとあと大きな影響を及ぼすことに……。

ケンカの仲裁

ささいな喧嘩を止めるのも警察官の立派な職務。バッジを見せて両手を上げたら捕らえればいいが、多くは格闘戦となるので覚悟して止めに入る。銃を出されたら銃で応戦！



⬆いきなり撃ったりするとモラルカウントが下がるので注意！ 素手で取り押さえろ。

人質を取る犯人

AIM ASSISTANCEを修得していれば、犯人の体の部位を狙撃して安全に救出できる。未修得のうちはへたに手を出すとポイントを下げやすいため、無視したほうがいい。



⬆遠距離から狙って狙撃距離のレコードにも挑戦できる。ただし市民の安全第一で！

クルマに乗った犯罪者はまず停車させる

犯罪者の乗ったクルマを止めるには、P.I.T. MANEUVERを修得後、リアサイドにぶつけるといいが、人がいない場所でトライすること。未修得の場合は、銃撃してクルマを壊せば降りてくる。この場合は流れ弾が通行人に当たらないようクルマに接近して撃つこと。



⬅クルマを降りた犯罪者の行動にも注意。



⬅逃げたら追え。撃たれたら倍返しで撃て！

ミッションクリアー状況で発生するクライム

L.A.では、あらゆる犯罪がひっきりなしに発生する。見ず知らずの他人たちがくり広げる犯罪劇の中、シナリオに絡んだ、ちょっとしたイベント的クライムが発生することもある。条件は表のとおり。



⬅なかなか発生しない場合は気長に待とう。

クライム	出現条件
ビストロからパンク野郎が来た！	エピソードIミッション5を失敗して、エピソードIIミッション1にいるとき
フェンが復讐のために帰ってきた！	エピソードIIIミッション1にいて、エピソードIIのミッション4・ミッション5・ミッション9のどれかを失敗している場合

EPISODE Ⅲ MEAN STREETS

チン[illegible]ラ[illegible]した中華料理屋の前で、外車に乗って[illegible]たフェンを捜索する。相棒のロージーは、先ほどの一件でお冠のご様子。

エピソード1よりもミッションに失敗したときの分岐が増え、フローはかなり複雑な構成となっている。また本エピソードで、潜入や追撃、狙撃といった、より本格的なミッションも新たに登場する。



MISSION 2 DOJO ATTACKER 格闘

格闘家を倒せ!

格闘家のスタミナゲージは5つで、エピソード1のチンピラよりガードを心得ているが、技をくり出し押しまくっていれば勝てる。



←攻撃の手を緩めることなくくり出し続ければ負けることはない。

MISSION 3 REO LANTERN RUSH 目的

フェンのいるバーへ急げ!

これも目的地へ行くだけのミッションだが、制限時間の60秒が意外とシビア。ぼやぼやしていると失敗ルートへ進むことになりかねない。このとき一般車両にぶつけるのはかまわないが、市民を巻き添えにすることのないように注意。モラルが下がってしまうぞ。

MISSION 4 BAR BRAWL 格闘

フェンとの格闘に勝て

フェンのスタミナゲージは5つ。単発の攻撃を当てていき、スタミナゲージをゼロにしたら確実にコンボを入れていく。これで難なく倒せる。



←つぎのミッションに入ると体力が回復している。存分に暴れろ！

MISSION 4(SUB) THE ARSONIST 追撃

逃げたフェンを捕まえろ!

ミッション3で制限時間に間に合わなかった場合、このミッションに。制止するのを無視して走り去るフェンを、クルマに乗って追うのだ。ここではクルマを破壊すればオーケー。



←クルマから降ろした時点でミッションクリアー。

MISSION 5 CHASING TRIAO THUG 自由

フェンを捕まえろ!

逃走するフェンを追いかける。捕まえるのにもたついていると、クルマに乗って逃走するので面倒だ。腕に自信があれば格闘戦でもいいが、銃撃なら簡単。さっさと倒そう。



←格闘戦なり銃撃なり、好きな方法でフェンを倒せ。

背後に控える大物を突き止めるべくダイナスティ貿易に潜入捜査開始

フェンはジミー・フーという男の子分だということが判明し、早速ジミーの店ダイナスティ貿易へと乗り込むことになる。これ以降のミッションは、失敗するとシナリオが分岐せず、それでも先へ進む選択肢を選ぶとクライムパトロール行きとなる。慎重に捜査に当たろう。

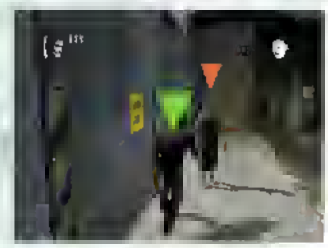
MISSION 7 SNEAKING IN 潜入

店の奥へと潜入せよ!

最初の潜入任務。敵がこちらを察知すると"?"マークが点灯、これが満タンとなると気付かれて失敗する。3人目は手前にガラスが落ちていて、踏むと気付かれるので手前の柱を左に回り込もう。敵の配置にさほど難しいところはなく、"?"が点灯しても、即座に接近してXボタンを押し、失神させれば間に合う。



←見つかったらすぐ接近し、Xボタンで失神させよう。



↑3人目の敵の背後にガラスがある。ここは柱を左から回り込めば気付かれない。

MISSION 8 JIMMY'S AMBUSH 銃撃

ジミー・フー(メガネ)の手下を倒せ!

大量に現れる敵と銃撃戦をくり広げる。二丁拳銃とは言えハンドガンでは心許ないが、敵を倒すと武器を落とすので、これに近づき右トリガで拾って活用する。なかでもマシンガンが有効だ。前に出て撃つばかりでなく、敵が現れたら一度後ろに下がって物陰に隠れるのも有効だ。

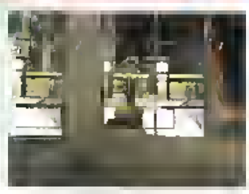


↑奥に行くと敵がラッシュで現れる。この柱を越えて敵が出現したら一度後退しよう。

MISSION 9 FINAL : SNIPER ASSASSIN 狙撃

スナイパーを倒せ!

相手は向かいのビルの上にいるので、こちらも狙撃モードで応戦する。一度攻撃が当たったら、高さを変えずに左右移動で照準を合わせれば楽。



←食らうと狙いがぶれるので、できるだけ早く狙いを定めること。

EPISODE III INTERNATIONAL TIES

シミーから情報を聞き出したニックは、ウー爺という人物に行き当たる。ロージーはウー爺を都市伝説の人物だと言うが……？

ジミーは、ウーの用心棒のチョンに雇われていたということが判明し、チョンの居場所を目指すところから始まる。目的地へ移動するだけのミッションを除くとミッション数は少な目だが、ぼちぼち1回のプレイでクリアーできないものが増えてくる。本腰を入れて取りかかろう。



MISSION 2 TAILING CHONG'S LIMO 尾行

チョンのリムジンのあとを追え！

初めての尾行ミッション。対象となるチョンのリムジンを、つかず離れず尾行すればいいだけ。だが相手も尾行の危険を察知して、スピードを上げたり止まったりする。相手がミニマップ外に出たら、すぐ追いつかないと失敗になるので注意すること。



↑相手の"？"ゲージが満タンになると気付かれるので、一定の距離を保つ。

MISSION 3 A STAKEOUT GONE BAD 逃亡

敵から無事に逃げ切れ！

直線ではじりじり追いつかれるので、スタート後の直線を曲がったら、カーブを見つけるたびに曲がって敵を引き離そう。障害物に引っかかってスピードが落ちると、容赦ない銃撃でクルマを爆破されるぞ。曲がる、ぶつからない、これがポイントだ。



←カーブを見つけたら右へ左へ曲がって距離を離せ。



←爆破されるとライフがゼロになる。逃げ切れ！

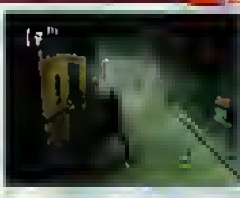
チョンとロシアン・マフィアとのつながりを探るためロシアン・スパに潜り込め

チョンの出入りするサイクロプス社は、ロシアン・マフィアと関係していたことがわかり、ロシアン・スパへと潜入する。これ以降、どのルートを通っても、複数の敵と一度に闘う格闘戦は避けられないぞ。

MISSION 5 SPA INFILTRATION 潜入

ロシアン・スパの奥へと潜入せよ！

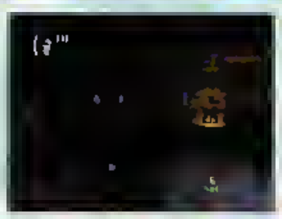
ロッカールームの監視係ふたりを倒して通路に出ると、女性が現れるが無視していい。通路を進むと現れる男3人を、順次失神させて進む。



←進むと順次扉が開き、男が出てくる。失神させるのは簡単だ。

個室サウナの通路を越えたら慎重に

通路を過ぎると小部屋に到達する。部屋中央の炉の向こうを監視係が行き来しているので、炉に隠れたら左手に進み始める。チェアに寝ている男を失神させて進み、監視係の"？"マークが点灯したらすかさず身を潜めてしゃがもう。これでかわせるぞ。

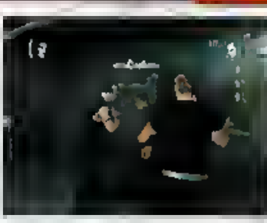


←身を潜めるときは壁に張り付かないよう、離れておく。

MISSION 5(SUB) RUSSKIE TROUBLE 格闘

5人の敵をすべて倒せ！

スタミナ3のザコ4人と、スタミナ5の金髪のロンゲが相手となる、初めての複数戦闘。つねに壁を背にするなど、敵に挟まれないよう、立ち位置を考えて格闘すること。

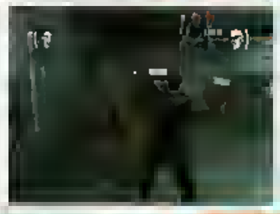


←挟まれたら走って回避。敵に背後を取らせるな。

MISSION 6 SHOWER ROOM ANTICS 格闘

4人の敵をすべて倒せ！

スタミナ4の男3人を倒すと、屈強な男が登場。スタミナ6で、ガードやつかみ技も多用する難敵だ。攻めて攻めてガードされたら、こちらも一度ガードして流れを変えよう。

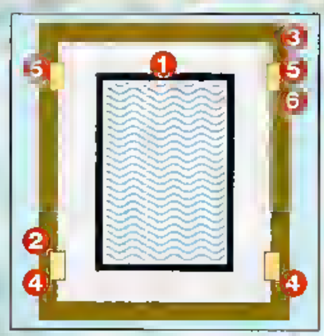


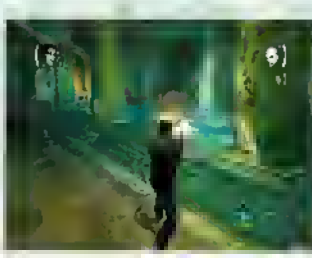
←攻めるばかりでなくガードもしっかりすること。

MISSION 7 FINAL：THE ACCOMPLICE 銃撃

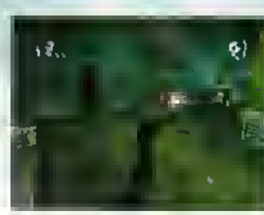
銃撃戦で全員倒せ！

本エピソード最後の見せ場となる銃撃戦シーン。敵集団が登場する順番は図のとおり。出てきた一団を倒すごとに、部屋の中央の風呂を挟んだ反対側に場所を移動し、柱に身を隠しながら応戦すれば安全だ。





↑敵がマシンガンをもりもり落とすので、武器には困らない。活用すれば相当ラク。



←最後にのこのこ現れるチョンを倒せばクリアーだ。

MISSION 7までのサイレントアサシン
高速獲得法を伝授

HITMAN CONTRACTS
ヒットマン：コントラクト



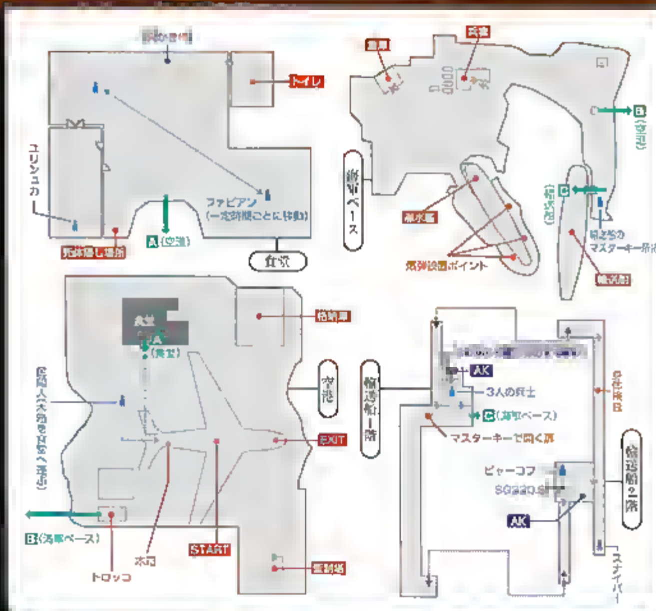
発売から半月が経ち、やり込みに励んでいるプレイヤーも多いだろう。今回は前号に引き続き、クリアータイムを重視しつつサイレントアサシンを獲得するためのポイントを、MISSION 7まで解説していくぞ。

タイトル ヒットマン：コントラクト	ジャンル スニーキング・アクション・アドベンチャー
アイドス	IO Interactive
発売中（10月14日）	8090円［税込］
—	1人
非対応	18歳以上推奨
32ブロック	攻略小冊子「完全攻略マニュアル」同梱

MISSION 3 極寒の中で

任務内容	武器コレクション
●ファビアン・フックスを暗殺	●AKアサルトライフル（兵士が所持）
●ピャーコフ指揮官を暗殺	●AUGサブマシンガン（護衛が所持）
●放射能爆弾の製造を阻止	●SVDスナイパーライフル（輸送船2階のスナイパー）
●輸送機での脱出	●CZ2000（ファビアンが所持）
ターゲット ●ファビアン・フックス ●セルゲイ・ピャーコフ	●SG220（サイレンサー装備）（輸送船2階、ピャーコフの机上）
	●シルバーボーラー（サイレンサー装備）×2（サイレントアサシン報酬）

このステージの屋外は薄暗く、雪も降っている。だが、護衛や兵士たちの視界は意外に広く、変装なしで移動すると、すぐに発見されてしまう。ミッション開始直後からの変装は必須だ。なお、ここで紹介するパターンは敵の初期配置によっては余計な時間がかかったり、最悪実行不能になる場合もある。チャート2〜3の内容をよく読んでほしい。ちなみに、エリア内には多くの倉庫などがあるが、武器などは落ちていない。



サイレントアサシン高速獲得チャート

1. 民間人を眠らせて服を奪う
2. 食堂を見張る兵士を始末
3. ファビアンを暗殺
4. 海軍ベースの輸送船に向かう
5. 輸送船2階で爆弾（3つ）を入手
6. ピャーコフを暗殺
7. 海軍ベースの潜水艦に向かう
8. 3カ所に爆弾を設置
9. 爆弾用リモコンで爆弾を起爆
10. EXITから脱出

高速クリアーポイント解説 ――タイム短縮の勝負はファビアン暗殺まで――

1 民間人が木箱に触れたら行動

スタートしたら民間人が木箱を回収しに来るまで待機。民間人がしゃがんで木箱に触れたら、注射器をかまえつつ左トリガの忍び足で接近、背を向けたらすぐに背後に駆け寄って眠らせ、服を奪おう。



←背を向けたら走って接近。眠らせた民間人はその場に放置でオーケー。

2 扉から入ってきたら始末

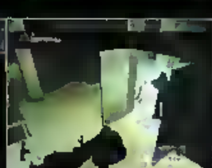
食堂に入ったら、空港につながる大きな扉の横で兵士が来るのを待つ。兵士が外から扉を開いたらすぐに扉を閉め、背後からワイヤーで始末しよう。死体は、マップに示した"死体隠し場所"へ。



←兵士が目の前を通ったらワイヤーを出す。早すぎると正体がばれるぞ。

3 再スタートで最善の配置に!?

ファビアンも背後から暗殺し、"死体隠し場所"へ。ただし初期配置によっては、ここまでの段階で護衛がもうひとり外から入ってくる場合もある。タイムにこだわる場合は再スタートも考えよう。



←死体を見られてはダメ。チャート3終了まで護衛が入ってこない配置を狙え。

5 爆弾入手時は歩きで出入り

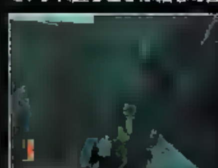
3つの爆弾がある部屋の前には3人の兵士がおり、駆け込もうとすると高確率で正体がばれてしまう。出入りするときは歩きが基本。ちなみに、本作では体が触れると正体がばれやすいようだ。



←部屋から出るときは、警戒ゲージの振れが収まるまで待ったほうが安全。

7 兵士との距離を保って移動

潜水艦に近づくと、そこには4人の兵士が警備にあたっている。もっとも注意すべきなのが、爆弾設置ポイント寄りにいるひとり。狭い場所を巡回しているので、すれ違うときは細心の注意を払おう。



←狭い場所で兵士を追い抜こうとすると、とくに正体がばれやすいぞ。

9 トンネル手前で爆弾を起爆

爆弾は少し離れれば安全に起爆できるものの、その場に兵士が集まってくる。リモコンの電波はトンネルを少し入ったあたりまで有効なので、その手前までは起爆を待ち、警戒されるのを防ごう。



←このあたりで起爆しよう。脱出することに夢中で起爆を忘れないように。

標的と暗殺場所を絞り込み、さらなる時間短縮を

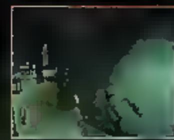
"サイレントアサシン"の獲得条件として、各ミッション中に"敵"ひとりの殺害、1発の発砲が許されている。他人から服を奪うとき、"敵"であれば始末するのがオススメだが、"民間人"や"警察"といった"一般人"の場合は絶対に殺害せず、眠らせて奪うこと。また、殺害時は場所も重要。狙った敵が、ほかに誰も来ない場所まで自分で移動するのを待とう。時間のかかる死体運搬を省略でき、タイムを短縮できるぞ。


←ターゲットや敵が個室などに入るまで待機。


←始末するまえにセーブして失敗時の保険を。

サイレントアサシン獲得タイム（編集部暫定記録）

今号からは、"やり込みコンテスト"の参考用に、編集部による各ミッションの最新タイムも掲載していく。大きなパターン変更によるタイム更新があった部分に関しては、記事の欄外で紹介していくぞ。


←意外に重要な、走行時の壁への接触回避。

MISSION 1	悲しみの終幕、苦悩の始まり	1:27（P.87欄外）
MISSION 2	狂乱と暗殺と	2:30（P.88欄外）
MISSION 3	檻梏の中で	8:23（P.86）
MISSION 4	殺しを愉しむ者に制裁を	4:01（P.87）
MISSION 5	ロッテルダム、降るのは雨と血と	3:20（P.88）
MISSION 6	核という名の緊張	3:26（P.89）
MISSION 7	取引のルール	3:44（P.88）

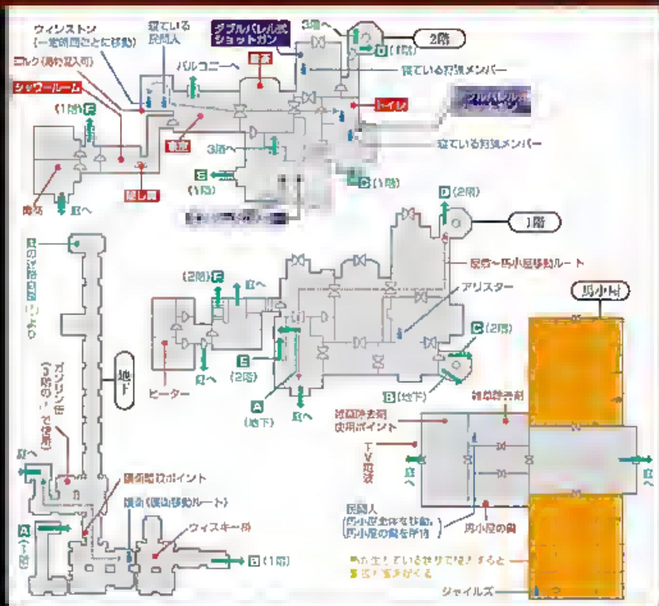
MISSION 4 殺しを愉しむ者に制裁を

任務内容
- ●ウィンストン・ベルディンフォードを暗殺
- ●アリスター・ベルディンフォードを暗殺
- ●ジャイルズ・ノースコットを救出
- ●ベルディンフォード邸宅を脱出

ターゲット
- ●ウィンストン・ベルディンフォード
- ●アリスター・ベルディンフォード

武器コレクション
- ●ダブルバレル式ショットガン（護衛が所持）
- ●GK17（護衛が所持）
- ●ゴールド・ハンドキャノン（1階でアリスターと酒を飲む男が所持）
- ●ソウドオフ・ショットガン（1階のアリスターが所持）
- ●ENFCRスナイパーライフル（馬小屋2階のスナイパー）
- ●マグナム500×2（サイレントアサシン報酬）

屋内が中心の任務のため、護衛たちと接近する機会が多い。なるべく護衛が少ない場所を選んで移動し、階層間の移動はらせん階段を利用しよう。チャートの中で毒をウィスキーにいれる場面は、道のり的に遠回りになる。だが、これは執事がアリスターのもとにウィスキーを運ぶまでの時間をより多く確保するため。また、アリスターをワイヤーなどで直接暗殺すると、どんな変装をしていてもなぜか正体がばれてしまうぞ。



サイレントアサシン高速獲得チャート

1	庭の迷路庭園の Ⓘ から地下へ	6	2階のトイレでウィンストンを暗殺
2	地下の護衛を始末して服を奪う	7	馬小屋に向かう
3	2階の Ⓘ で毒薬を入手	8	馬小屋の鍵を入手する
4	地下でウィスキー樽に毒を混入	9	ジャイルズを救出
5	らせん階段で2階へ	10	EXITから脱出

高速クリアーポイント解説 ——"走り"と"歩き"を細かく切り替えろ——

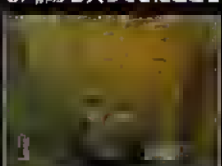
1 草むらを通って迷路庭園へ

スタート地点付近にはふたりの護衛がいて、正面から敷地に入ろうとすると発見されてしまう。スタートしたら右手の草むらを通って大きな木まで進み、そこから迷路庭園内の Ⓘ に向かおう。


←草むらから体が出ると護衛に発見されてしまうので、注意して走ること。

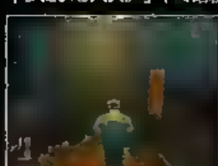
2 細い通路で護衛を始末

スタート後にすばやく地下に入ると、ひとりの護衛がウィスキー樽の手前で止まっている。だが、ここでは始末せず、マップで示した"護衛暗殺ポイント"で待機し、扉から入ってきたところを始末。


←ここで始末すれば、地下にくる執事にも死体を見られる心配はない。

6 ウィンストンをトイレで暗殺

マップ右上のらせん階段 Ⓓ から2階に向かい、ゲストが寝ている部屋を走って通過する。ここまでの行動にムダがなければ、ウィンストンはマップに示したトイレにいるハズ。手早く暗殺を。


←トイレに入るときは自分でドアを閉め、外の護衛に見られないように。

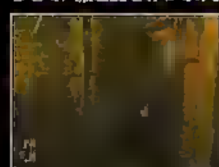
7 護衛が少ない場所を選択せよ

トイレから馬小屋に向かうルートは大きく3つ。リンク Ⓒ ～ Ⓔ のどれかを使うルートが考えられる。ウィンストン暗殺後にトイレでセーブして、護衛が少ないのはどのルートかを観察すべし。


←ビリヤード台の前を通過し、リンク Ⓔ から1階に降りるのがやや早い。

8 民間人を眠らせてもオーケー

警備室にある馬小屋の鍵は、正体がばれる危険があるが、護衛の服装のままでも入手はできる。もし、どうしてもばれる場合は、馬小屋を管理する民間人を眠らせて、服と鍵を奪ってみよう。


←民間人は近づくと小部屋に逃げ込む。すぐに追いかけて眠らせろ。

ガソリンを使ってアリスターを暗殺せよ！

地下と庭（1階の大きな出口付近のクルマ）にガソリン缶が置いてある。これを3階の Ⓘ で使うと暖炉が爆発を起こし、アリスターが死亡する。警戒状態になるので攻略の実用性は低いが、流れるデモは一見の価値アリ！

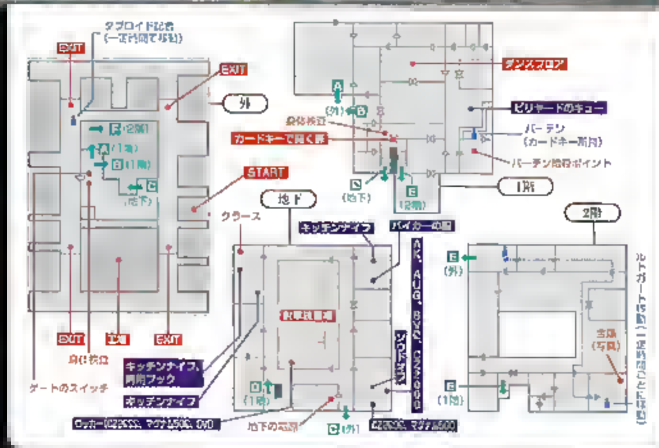
MISSION 更新情報　まず地下からエレベーターを使って2階に行く。そこで[illegible]の服ではなく、[illegible]SWATから服を奪取。さらにらせん階段を使わず、その部屋の向かいにある扉を通って正面の出入り口から外に出る。正面の出入り口から右手の[illegible]を伝っていけば、[illegible]しているぞ。2階から階段で1階に降りるとき、4人のSWATと接触しないように注意。

MISSION 5 ロッテルダム、降るのは雨と血と

任務内容
- クラース・テラーを探す
- ルトガート・ヴァンルーヴァンを暗殺
- 写真を取り戻す
- 脱出する

ターゲット
- [illegible]
- ——
- ——
-

武器コレクション
- CZ2000（バイカーが所持）
- マグナム500（バイカーが所持）
- SVDスナイパーライフル（地下の射撃場の(!)）
- AUGサブマシンガン（地下右下の部屋の(!)）
- ゴールド・ハンドキャノン（ルトガートが所持）
- ソウドオフ・ショットガン（バーテンが所持）
- AKアサルトライフル（護衛が所持）
- ソウドオフ×2（サイレントアサシン報酬）



敷地の1階では、最初に奪うタブロイド記者の服を着ていればほとんど警戒されることはない。しかし、好タイムを狙うなら、身体検査などを避けるため、ほとんどをバーテンの服装で行動したい。ただ、この服装は警戒されやすいので、バイカーたちとの距離に注意が必要。体が触れることなく、最接近時にのみ歩けば正体がばれることはないハズだ。

サイレントアサシン高速獲得チャート

1. タブロイド記者から服と封筒を奪う
2. 身体検査を受けて建物内部へ
3. バーテンと会話
4. カードキーを受け取りバーテンを始末
5. バーテンの服を奪う
6. 地下でクラースの死を確認
7. 2階でルトガートを暗殺
8. 金庫から写真を取り返す
9. EXITから脱出

高速クリアーポイント解説 ——バイカーと一定の距離を保て——

2 身体検査後にゲートを開く

銃器をすべて捨てて敷地に入り、身体検査を受ける。すると入ってきたゲートが閉まるので、もう一度自分でゲートを開けよう。このあと勝手に閉まることがなくなり、脱出がスムーズになるぞ。



←スイッチは小部屋の窓際に。バーテンの服で開けようとすると正体がバレてしまう。

4 バーカウンター裏の部屋へ

バーテンとカウンター越しに会話すると、カウンターから裏の部屋に出てくる。そこをすかさず背後から始末。このとき焦ってカウンター内に入らないように。死体は放置したままでオーケーだ。



←バーテンに近づくとカードキーを取得でき、地下と2階へ行けるようになるぞ。

6 警備が手薄なうちに地下へ

バーテンに変装後は地下でクラースの死を確認しても、2階でルトガートを暗殺してもいいのだが、さきに地下へ行ったほうが安全。この時点ではまだ、地下を警備している護衛の数が少ないのだ。



←ここまでをすばやく行動していれば、誰ともすれ違わずクラースの死を確認可能。

6 護衛が増えたら練習場を通過

今回紹介している手順では、クラースの死を確認するころから、地下の護衛の数が増える可能性が高い。護衛はすれ違うだけなら問題ないが、追い抜く形になりそうな場合は射撃練習場を通過しよう。



←射撃場に入ってくる警備に注意しておけば、安全に地下を出られる。

7 外からの視線に注意して暗殺

地図2階右下のルトガートの部屋に入り、彼の背後に回りこむ。彼は背を向けたまま棒立ちになるので、ワイヤーで暗殺しよう。このとき、窓の外から見られないように壁を背にして実行すべし。



←窓と窓のあいだにある細い壁に隠れるように移動。事前にセーブしておくと安心。

8 写真の回収を忘れずに

ルトガート暗殺を完了したら、彼の死体から金庫の暗証番号を回収し、同じ部屋の壁に備えつけられた金庫から、"写真"を回収しておこう。完了後はゲートを通り、地図"外"左下の"EXIT"から脱出。



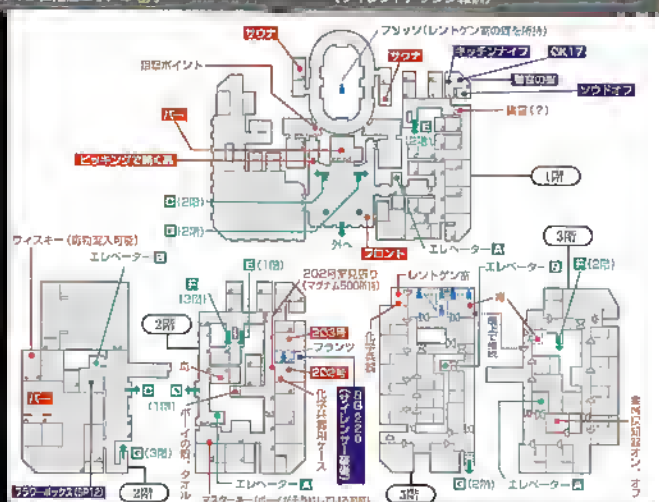
←金庫の暗証番号を回収しないと開けられない。うっかり回収し忘れないように注意。

MISSION 7 取引のルール

任務内容
- フランツ・フックス[illegible]
- フリッツ・フックスを暗殺
- 化学兵器を回収
- 兵器を持って脱出

ターゲット
- フランツ・フックス
- フリッツ・フックス
- ——
- ——

武器コレクション
- GK17（警備員が所持）
- マグナム500（護衛が所持）
- SG220（サイレンサー装備）（202号室の机の上）
- SP12（2階左エリアの(!)）
- ソウドオフ・ショットガン（1階マップ右上バスルーム）
- W2000スナイパーライフル（初期装備）
- SG220（サイレンサー装備）×2（サイレントアサシン報酬）



このミッションでは、以下のチャート7までをいかに早く実行できるかで、難易度やタイムが大きく変化する。リトライをくり返してムダを省こう。また、入っていい場所とダメな場所の差、建物自体の構造が若干わかりにくいのも特徴。どんなときも焦らず行動できるように、事前に建物中を歩き回って構造を把握しておくと、よりスムーズにミッションを進められるぞ。このステージには、さまざまな場所に服やアイテム、武器が散らばっているが、それらを利用すればさらなる時間短縮も!?

サイレントアサシン高速獲得チャート

1. スタート地点で会議用身分証明書を入手
2. W2000スナイパー以外の武器を捨てる
3. 1階のプールに向かう
4. フリッツを暗殺して鍵を入手
6. 2階でマスターキーを入手
6. 202号室前の護衛を始末
7. フランツを始末してケースを回収
8. 3階右エリアから屋上へ出る
9. 3階左エリアで化学兵器入手
10. EXITから脱出

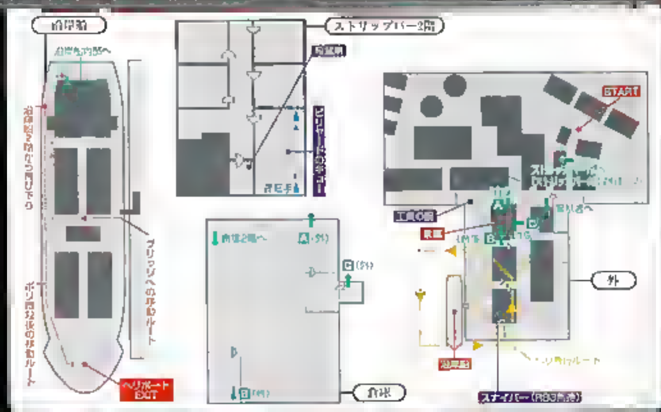
更新情報 このステージの2階は大きく上下ふたつのエリアに分かれている。前号では、キャンベル暗殺後に殺人の証拠を入手しに向かうとき、いったん1階に降りる方法を紹介した。しかし、上エリアの右下と、下エリアの右上の部屋は屋上でつながっているため、そこを通って向かいのエリアに行けば大幅にタイムを短縮できることが判明！（ここでの注意点は"更新情報2"を参照）

MISSION 6 核という名の緊張

任務内容
- ●ボリス・イワノビッチ・デルシュカを暗殺
- ●脱出する
- ●――

ターゲット
- ●ボリス・イワノビッチ・デルシュカ
- ●――
- ●――

武器コレクション
- ●マグナム500(ボリス)が所持
- ●AKアサルトライフル(護衛が所持)
- ●GK17(●●が所持)
- ●CZ2000(護衛が所持)
- ●M4アサルトライフル(SWATが所持)
- ●R93スナイパーライフル(外の倉庫屋上のスナイパー)
- ●ソウドオフ・ショットガン(バイカーが所持)
- ●M60ライトマシンガン(外を飛ぶヘリに乗った敵が所持)
- ●M4アサルト(サイレンサー装備)(サイレントアサシン報酬)



このミッションでは、"ストリップバー2階の運転手死亡"か"47が港エリアに侵入"、このどちらかのフラグが立つと、一定時間内に任務を完了しなければならなくなる。ここでは、タイム、安全性の両面から前項を選ぶのが得策。ちなみに、港の上空を飛ぶヘリに乗っている兵士は、強力な武器を持っている。手に入れ、その威力を一度味わってみてほしい。

サイレントアサシン高速獲得チャート

1. ストリップバーの2階で運転手を始末
2. 港エリアの倉庫2階へ向かう
3. SWATを眠らせて服を奪う
4. SWATがいた部屋でM4を入手
5. 外の湾岸船に向かう
6. ボリスを暗殺して起爆装置入手
7. 船首へ移動
8. ヘリで脱出

高速クリアーポイント解説 ――不安定な要素多数！ くり返しトライせよ――

1 ビリヤード台の後ろで始末

スタート地点前方に見える建物、ストリップバー。その2階右下の部屋で運転手を殺害する。この部屋の入り口までは護衛が来るので、ビリヤード台と壁のあいだに移動するのを待って始末しよう。



←部屋の入り口までは護衛がやってくる。見つかると警告の原因に。

2 足音を利用して警察を誘導

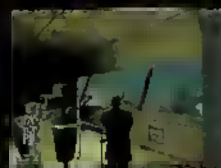
警察のいる小部屋に向かって走ってから小部屋の前で立ち止まると、警察がいったん立ち上がり、またすぐにイスに座り直す。その座る瞬間を見計らい、右手の壁を伝ってトラックの陰に走ろう。



←足音に反応して立ち上がる。タイミングが難しいので練習しよう。

6 ボリスの攻撃に焦らず慎重に

ボリスは沿岸船の最上部である"ブリッジ"にいる。地図左側の入り口から入り、サイレンサーつきの銃で慎重に頭部を狙って暗殺しよう。変装していても彼は攻撃してくるが、"警告"は受けない。



←外のSWATに気づかれるまえに素速く暗殺を完了させたいところ。

7 沿岸船の海側を通って船首へ

ボリス暗殺後は起爆装置を回収し、地図左側の扉から出て、下層まで飛び降りる。なお、起爆装置を拾うと自動的にM4を落としてしまう。SWATに近づかないように海側を通って脱出用ヘリへ！



←はしごの左右から飛び降りれば、SWATと出会うことはない。

ヘリに乗る敵を狙撃し、M60をゲット！

沿岸船上空には、脱出用ヘリのほかにもう1機、兵士が乗ったヘリが飛んでいる。この兵士はM60というマシンガンを所持しており、倒すとそれを下に落とすのだ。単発で敵を倒せる威力、しかも装弾数は100発と、M60は他の追随を許さない圧倒的な性能だ。



←地図のいちばん下の倉庫2階から屋上に上がり、スナイパーからR93を奪う。



←桟橋上空を飛行中に狙撃。倉庫や海の上で始末したのでは回収できないぞ。

高速クリアーポイント解説 ――警備のゆるい場所、堅い場所を見分けろ――

2 建物内にW2000を持ち込む

W2000の入ったアタッシュケースを、金属探知機の手前ギリギリで捨ててから探知機を通過してみよう。すると、探知機の向こう側にあるアタッシュケースを、探知されることなく拾えるのだ。



←ギリギリの場所で捨てる必要があるが、このテクニックはタイム短縮には必須。

4 プールは侵入"可能"区域

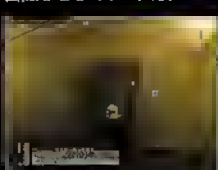
フランツがいる1階の巨大プール。この近くには警備もいて、容易には進入できない……、と思いきや、武器さえ持っていなければ、あっさりと進入可能。姿を見られてもたいして警戒されないぞ。



←狙撃ポイントからフランツを狙撃したらW2000を捨て、鍵を回収。

5 背後の扉を閉めてから入手

ここまでをす速く行動していれば、2階の209号室でマスターキーを入手可能。ただし、後ろから警備員に見られていることが多いので、背後の扉を閉め、目隠しをしてから回収するように。



←209号室でマスターキーを回収。もちろんこの姿を見られてはならない。

7 警備に注意しながら脱出

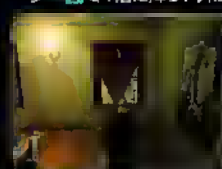
チャート6で始末した護衛の死体はその場に放置しておいてかまわないが、202号室から脱出する自分の姿は、巡回に来る警備に見られてはならない。マップなどで安全を確認してから脱出すべし。



←ここまです速く行動していれば、この警備がくるまえに脱出も可能。

10 エレベーターで1階へ

レントゲン室の右へふたつ隣りの"毒"が置いてある部屋では、護衛が窓際にいる場合、窓まで走って移動しても発見されない。来たときの屋上を戻り、エレベーター A で1階に降り、外から脱出。



←このステージでは多少危険な場所でも走らないとタイム短縮は困難。

謎の幽霊(?)に遭遇!?

ミッション7では、じつに不思議なものに出会える。場所は1階右上の ⓘ がある区画。この部屋には男の死体があるのだが、部屋の前の廊下で、人影らしきものが壁をすり抜けていくのを見られることがあるのだ……。

S O・2

この屋上は内部の服装では立入禁止のうえ、護衛が警備している。護衛が屋上に出ている場合はいいのだが、屋内にいると制止されることが多い。そんなときは、下エリアの一画で着ている警備の服を着れば安全に屋上に出られるぞ。殺人の証拠入手後も、この屋上から飛び降りればタイム短縮が可能。さらに突き詰めるなら、護衛が屋内にいたら再スタートしていこう。

まずはヒストリカルキャンペーンを攻略!

STAR WARS BATTLEFRONT

「スター・ウォーズ」の世界観に没入できる究極のゲーム。
今回は前半3ステージのポイントを解説していくぞ!

action
スター・ウォーズ バトルフロント
サードパーソンシューティング
エレクトロニック・アーツ
Lucas Arts/Pandemic
発売中 (10月7日)
7140円 [税込]
HDTV、5.1ch
OP 最大24人 VC SR
12歳以上
9ブロック以上
—

キャラクター・兵器の特徴を見極めて戦うのだ!

これまでに発売された数多くの『スター・ウォーズ』ゲームと違い、本作のプレイヤーキャラは主役級の人物ではなく"ただの一兵卒"として各戦場に投入される。いわば広大な戦場の一部に過ぎないが、それでもプレイヤーの活躍を抜きに完全勝利はあり得ない。ゲーム難易度を上げた場合は、とくに効率のいいプレイスタイルが求められるぞ。



↑難易度イージーなら雰囲気重視もいいが、ノーマル以上はそれなりに戦わないとダメ。

ヒストリカルキャンペーンとは?

『スター・ウォーズ』で描かれている大小さまざまな戦いをベースにしたミッションをクリアーしていくモード。共和国と連合軍が銀河の主導権を巡って争った"クローン戦争"編と、帝国軍と反乱軍は激しい攻防をくり広げた"銀河内乱"編のふたつがあるのだ。

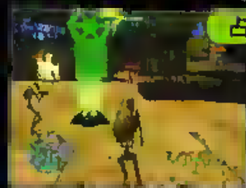


↑各ミッション開始時にはムービーが挿入されるぞ。

勝利条件を再確認!

本作の勝利条件は極めてシンプルで、各ミッションともコマンド・ポストと呼ばれる陣地をすべて占領するか、あるいは敵を全滅させたほうが勝利者となる。ミッション開始時に「○×を破壊せよ!」などとナレーションが流れることもあるが、これは演出なので命令を忠実に守る必要はない。

占領



←色が変わるまで一定時間ポスト周辺で待機する。

全滅



←いわゆる完全勝利。完膚なきまでに叩くのだ。

使用キャラクター総覧

プレイヤーが使えるキャラクターは、細かい違いを除くと7種類に大別できる。それぞれ特徴が異なるので、自分の好みに合ったキャラクターを選ぶのがいちばんいい。大まかなオススメとしては、初心者や乱戦でバーサークするのが好きな人は一般兵系、一撃必殺ならスナイパー系、ビークル好きはパイロット。それとは逆にビークルの破壊に情熱を燃やす人は重装歩兵系といった感じ。最初は選り好みせず、いろいろと試してみるのがいいだろう。



↑やられてコマンド・ポストから再出撃するときはキャラの変更が可能。特定の兵種にこだわらないなら戦況をよく見て決めよう。

重装歩兵系

敵ビークルを破壊するのがおもな役割。ミサイルの弾数がなくなったらピストルでも戦えるが、心許ないので落ちている弾薬を見つけたらなるべく拾っておくこと。サブ武器の地雷は、対人はもとより動きが鈍い重型アサルト・ビークルの足元にバラ巻くと効果大。

【反乱軍】…反乱軍先遣隊
【帝国軍】…ショック・トルーパー
【共和国軍】…アーク・トルーパー
【連合軍】…暗殺ドロイド



←生身でビークルと戦える。ビシビシ撃ち込め!



←弾速が遅いため死角から狙うなど工夫が必要。

一般兵系

弾数が豊富で連射がきくメイン武器が魅力。細かく動いて相手に狙いをつけさせず、弾幕を張りながら近~中距離で相手を圧倒するのが基本戦術。サブ武器は、スーパー・バトル・ドロイドのみ直線攻撃型のロケットで、それ以外は投てきタイプのグレネード。

【反乱軍】…反乱軍兵
【帝国軍】…ストーム・トルーパー
【共和国軍】…クローン・トルーパー
【連合軍】…スーパー・バトル・ドロイド



←つかず離れずで敵を蜂の巣にするのが基本だ。



←密集している敵はグレネードで吹き飛ばそう。

スナイパー系

右スティックで2段階までズーム可能。狙うはもちろんヘッドショット。一発の威力が大きいので、狙いさえ正確なら接近戦も十分こなせる。偵察ドロイドは衛星軌道上からの攻撃が使えるが、狙撃に集中したときの効率と比べると正直かなり微妙と言える。

【反乱軍】…反乱軍マークスマン
【帝国軍】…スカウト・トルーパー
【共和国軍】…クローン・シャープシューター
【連合軍】…偵察ドロイド



←一撃必殺が信条。2段階ズームで余裕の狙撃。



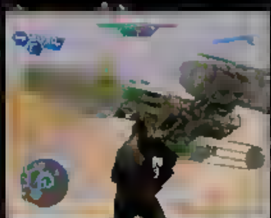
←連射性能に目をつぶれば接近戦も十分可能だ。

ビークルを操縦して戦闘を有利に展開せよ!

多彩なマップ、個性的なキャラクターとともに「あぁ、いま自分は『スター・ウォーズ』の世界にいるんだ」と感じさせてくれるビークルの数々。どんな兵種でも搭乗できるが、唯一パイロットは操縦しているだけでビークルの耐久力が回復。パイロットのフュージョンカッター、マップ上に散在しているR2D2型のロボットに密着して回復する方法もある。破壊されたビークルは、一定時間が経過すると初期位置に再び出現。ビークルに乗ったまま破壊されるとキャラも死亡するので、耐久力ギリギリになったら素直に降りるが吉。NPCは隙あらばビークルに乗ろうとするが、優先権はプレイヤーにあるのでYボタンを押せば強奪可能だ。



↑パイロットが乗ればビークルの耐久力が少しずつ回復。より粘り強く戦えるぞ!



↑搭乗権はプレイヤー優先。でも飛ばれちゃうと……。

操縦できる乗り物はコレ!

偵察用ビークル
- スピーダー・バイク
- スタップ

[illegible]
- ランドスピーダー
- ファイター・タンク
- AAT
- ヘイルファイヤー・ドロイド

[illegible]
- スパイダー・ドロイド
- AT-ST

[illegible]
- AT-TE
- AT-AT
- MTT

[illegible]
- ガンシップ
- MAF

[illegible]
- ジェダイ・スターファイター
- ドロイド・スターファイター
- Xウィング
- タイ・ファイター
- Yウィング
- タイ・ボマー
- ジオノーシアン・スターファイター



↑乗っているだけで気分はノリノリですよ、ホントに!

地上兵器

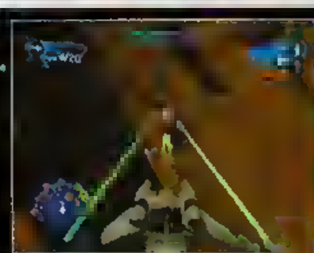
スピーダーやスタップといった偵察用は後方かく乱に最適。破壊された敵ビークルが再び出現する瞬間を狙い、横取りするための足としても有効。中型と重型は最前線で敵をひたすら蹴散。コマンド・ポストに使えるタイプは、敵ポスト近辺でくさびにするといい。



↑ド迫力のAT-AT。攻撃力が高くポストにもなるのだ。

航空機

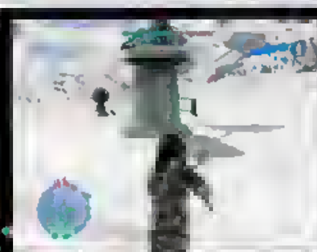
航空機は、Xウィングやタイ・ファイターのような戦闘機タイプと、UFOのようにホバリング可能な攻撃用輸送機タイプがある。空対空は戦闘機の独壇場だが、空対地は攻撃用輸送機のほうが狙いがつけやすい。遮へい物の少ないマップでは凄まじい威力を発揮。



↑戦闘機タイプは自由に操れるようになるまで慣れが必要。

砲台

厳密にはビークルではないが、乗降するという点は同じなのでいちおう解説。単なる銃座から砲台まで多種多様だが、いずれも射程が長く攻撃力が高いのが利点。ホスなどのマップでは、開戦直後に一般兵で砲台に陣取り、肉薄されたら降りて白兵戦という手が使える。



↑弾薬が切れたら近場の砲台で粘るのもアリ。徹底抗戦だ!

パイロット系

帝国軍と連合軍はグレネード、反乱軍はブラスター、共和国軍はDNボルトがメイン武器。反乱軍のブラスターは、接近戦に特化した逸品。サブ武器の補給物資で自給自足が可能。案外しぶとく戦える侮れない存在で、じつにクロウト好みのキャラクターといえる。

【反乱軍】…反乱軍パイロット
【帝国軍】…帝国軍パイロット
【共和国軍】…クローン・パイロット
【連合軍】…パイロット・ドロイド



↑前述のとおり各種ビークルとの相性は抜群。



↑武器と体力回復が自分でまかなえる便利屋だ。

ウーキー

溜め撃ちが可能なボウキャスターがメイン武器という、ちょっと変わったキャラクター。溜めるごとに攻撃の幅が広がるため(上限あり)、こまめに溜めを作っておくのが基本戦術。サブ武器のタイム・ボムは、設置から10秒後に爆発する時限式地雷。踏む必要がないので砲台潰しにはもってこいだ。



↑連射はきくが、単発だとやや狙いがつけにくいのが難点かも。



↑溜め撃ちは狭い場所で戦うときに効果大。避けにくいぜ。

機動兵系

帝国軍と共和国軍だけが使用可能な兵種。ダークは滞空性能、ジェットは跳躍力に特化している。メイン武器は、ダークが一発あたりの威力が大きいEMPランチャーで、ジェットは反乱軍パイロット同様に弾が散らばるキャノンを装備。動きがトリッキーなぶん慣れが必要だが、使いこなすとこれ以上頼れるキャラはほかにないといった印象。

【帝国軍】…ダーク・トルーパー
【共和国軍】…ジェット・トルーパー



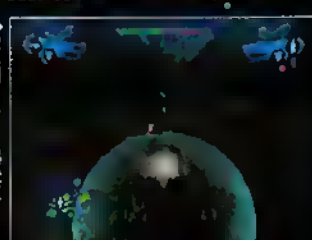
↑上空から一撃離脱をくり返すだけでも強力!



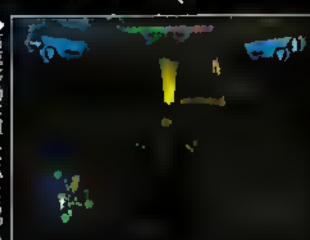
↑右上のメーター残量に注意しながら戦うのだ。

ドロイディカ

唯一ビークルに乗れないキャラ。ボタンで車輪型に変形することで高速移動が可能。特筆すべきはサブ武器のシールド・エミッタで、画面右上にあるゲージ残量が続く限り展開しているあいだは正面からの攻撃に対して無敵。鬼のように連射がきくメイン武器ともども、瞬間的な戦闘力の高さでは最強だ。



↑敵に囲まれると弱いが、タイマン勝負はほとんど無敵状態!



↑高速移動は慣れないとあっちにゴロゴロ、こっちにゴロゴロ。

ヒストリカルキャンペーン ステージ攻略

難易度別に攻略を考える場合、イージーとノーマルは最前線で敵の殲滅に専念するのが基本。ハードは、いかにコマンド・ポストを効率よく落としていくかが勝利のカギになるぞ。

銀河内乱編

少年時代のアナキン・スカイウォーカーの旅立ちからすべてが始まる『スター・ウォーズ』サーガの歴史をなぞるファン必見のシナリオ。『エピソード1』が世界観や伏線に重点を置いた作品だけに、有象無象の兵士として戦いに参加するうち、劇中のさまざまなシーンがオーバーラップして「ここはあのときのアレか！」と思わずプレイに没入すること必至。『エピソード1』と『〜2』がメインになっているが、『〜2』と『〜3』のあいだに勃発したクローン戦争についても触れられている。来年公開の『エピソード3』が待ちきれない人は、ズバリこのモードからプレイしたほうがいいだろう。



↑『エピソード1 ファントム・メナス』の映像からスタート。スイッチを押すと……

↓ドロイドたちが一斉に起動。これからさきの展開を思い出すと背筋がゾクゾクする！



STAGE 1 ナブーの戦い

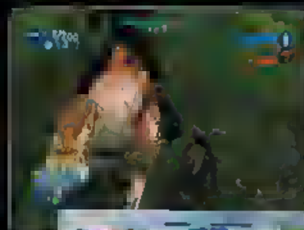
ファーストミッションだけあって、まずは小手調べといった難易度。クリアを優先するならビークルはNPC任せでオーケー。まずはマップ中央にある中立ポストを占領すべく徒歩で移動。グレネードに注意しつつ周囲のグンガンを一掃したら、増援の出現を確認したあとに左側の敵ポストを襲撃。銃座を占領しているグンガンはスナイパーなら余裕で一掃。シールド内のグンガンを地道に潰していればすぐにミッションは終了する。

DANGER!

大した危険はないが、強いてあげるならグンガンが投げてくるグレネード攻撃に気をつけたい。難易度ハードでは、親の仇とばかりに雨あられと投げてくる。届かない間合いから地道に倒していくのが基本だ。



←「そんなに必死で投げてこなくてもいいのに」と思えるほどだ。



←乗馬グンガンは無視。気になれば潰すのも可。



➡左側の敵ポスト占領で実質的にお仕事は終了。

初期データ
- プレイヤー陣営：帝国軍
- 味方ポスト：2
- 敵ポスト：4
- 中立ポスト：0



↑マップ中央にある中立ポストが最優先目標。す速く占領すべし！

STAGE 2 シードの反乱

難易度ハード、もしくは効率よくクリアーするなら右側ポストからドロイディカで出撃。敵ポストに転がり込んだら、中立ポストに変わるまでシールドを展開しつつ出現する敵を殲滅。占領したらマップ中央下の敵ポスト周辺を掃討。敵の数が少なくなったところでポストに転がり込みシールド展開。難易度ハードだとシールド展開後に秒殺されるが、中立ポストに変わるくらいは耐えられるので、これを2〜3回くり返せばポストを占領できる。

DANGER!

ポストとポストのあいだにある銃座に要注意。占領されると居座った敵を倒すのに時間がかかるうえ、そのぶん被害が増えていく。敵も率先して走りこんでくるため、見かけたら即座に射殺しないとあとが大変。



←難易度に比例して被弾率が高くなる。ハードに至っては悲惨。

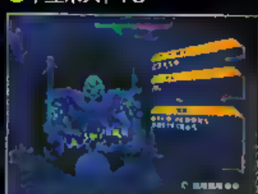


←念のためポスト手前の坂道でショートカット。



➡敵の数が減ったところで転がり込むのがコツ。

初期データ
- プレイヤー陣営：連合軍
- 味方ポスト：3
- 敵ポスト：3
- 中立ポスト：0



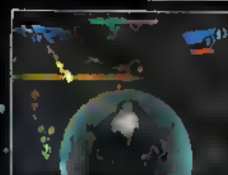
↑右ポストから出撃し、そのまま時計回りに占領していくといい。

STAGE 3 暴力的な交渉

難易度イージーとノーマルはどこから出撃しても大差ないが、ハードの場合はマップ右上のポストから出撃。中央部の戦況が安定したら左上が陥落しないようにフォローしつつ、バランスよく中央部を圧迫していくのが基本。この場合、使用キャラクターは前ミッション同様にドロイディカが無難。こまめにシールドのオン・オフをくり返して、しぶとく戦うのがポイント。さもないと、島中が動物園の猿山のようにウーキーだらけになってしまうぞ！

DANGER!

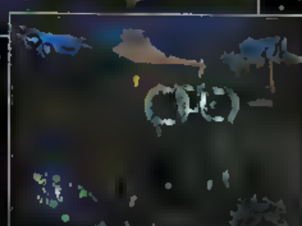
難易度ハードの場合、ウーキーの射撃精度がクセモノ。連射がきく単発も相当キツイが、溜め撃ちはもっと怖い。ただし、このステージで回避スキルを鍛えておけば、以降のステージで役に立つこと間違いなし。



←接近戦でダメ張れるのはドロイディカくらい。さもなくば瞬殺。



←キャラがいちばん戦いやすい距離を保とう。



➡2ポストを残して敵殲滅に専念するのもいい。

初期データ
- プレイヤー陣営：連合軍
- 味方ポスト：3
- 敵ポスト：4
- 中立ポスト：0



↑ポストの位置が比較的近い中央部は乱戦になることが多いぞ。

クローン戦争編

初代劇場作品『新たなる希望』、『帝国の逆襲』、『ジェダイの帰還』の3部作(エピソード4〜6)をモチーフにしたシナリオがコレ。先日リリースされたDVD-BOXをゲットしてテンション上がりまくりの人は、こっちからさきにプレイしたほうがいいかもしれない。ちなみに『エピソード1』と『〜2』しか知らない人は、この機会にぜひともチェック。そのほうがゲームがより楽しめること間違いなし。XウィングやAT-ATなどの超有名ビークルは、こっちの3部作が初出だからね!

↓公開当時はゴッコ遊びしかできなかった『スター・ウォーズ』の世界。それがココまでパーフェクトに疑似体験できる!



↓ミッション中に登場するヒーローたちの姿も。憧れ(?)のベーダー卿といっしょに戦うことも可能!





↑導入部もオールドファンにはおなじみのムービーがズラリ。気分とテンションは盛り上がる一方だ。

STAGE 1 砂漠駆除

障害物が点在する砂漠での戦い。難易度イージーとノーマルは中央部からガンガン攻めて押すといい。ハードはパイロットが基本。AT-STで正面から撃ち合うか、腕に自信がある人はタイ・ファイターで地上を掃射。マップ中央部で消耗戦になるのを利用して、反乱軍のスピーダーが復活したところをスピーダーで急速接近して横取りするという手が使える。相手の戦力が減るうえに、スピーダーの機動性と連射性能が手に入るから一石二鳥。

DANGER!

難易度ハードは、敵ビークルが厄介。この場合、空の戦いはNPCに任せてプレイヤーは地上攻撃に専念すべき。正面からの撃ち合いはAT-ST有利。スピーダーが再生するまえになるべく多く敵を倒すのだ!



←攻撃力と機動性を兼ね備えた厄介な敵。できれば横取りしたい。



←右から迂回して敵ポストを強襲するのもいい。



→AT-STは立ち往生に注意。進路を要確認。

初期データ

- プレイヤー陣営:帝国軍
- 味方ポスト:2
- 敵ポスト:4
- 中立ポスト:0



↑黄色いポストは放置オーケー。狙うなら反乱軍のポスト最優先。

STAGE 2 モス・アイズリー包囲

市街地戦闘につき、遮へい物を利用しながら戦うのが基本。曲がり角での鉢合せ、不意に転がってくるグレネードには要注意。難易度ハードの場合は、マップ右下のポストから出撃して最寄の敵ポストを襲撃。敵の発生と同時に飛び込んで倒せば、再度出現するまでの時間が稼げる。ここを占領できれば、あとは敵の殲滅に専念するだけでクリアー可能。余裕があればダース・ベーダーの勇姿を拝みながら後ろから支援するというプレイも楽しめるぞ。

DANGER!

接近戦になることが多いので真横からの不意打ちに注意。難易度に比例して狙撃によるサドンデスが急増。敵ポスト周辺を無意味にうろつくのは超危険。ダーク・トルーパーで飛び回ったほうがよほど安全だ。



←正面の敵に気を取られて真横からズドンというパターンが多い。



←マップ下の敵ポストを占領すればあとは余裕♪



→接近戦はリスク大。中距離キープがいちばん無難。

初期データ

- プレイヤー陣営:帝国軍
- 味方ポスト:3
- 敵ポスト:3
- 中立ポスト:0



↑マップ上と中央部は味方が頑張ってくれる。右下が勝利のカギ。

STAGE 3 レン・ヴァーでの破壊工作

入り組んだマップだけに、味方の侵攻ルートを把握しながら先に進むのがコツ。難易度イージーとノーマルはルートに沿って地道に戦うだけでも勝てる。ハードはダーク・トルーパーの一択。左下の中立ポストは味方が先に占領してくれるので、プレイヤーはジャンプで先回りして初期ポストの右側にほど近い中立ポストを最優先で占領。あとは激戦になるマップ中央をアシストしながら地道に戦えば、そのまま寄り切って勝利を掴むことができる。

DANGER!

高低差のある地形に注意。何も考えずに動き回ると、近づいてきた敵に上から狙撃されかねない。開けた場所だと前後左右から撃たれてしまうので、優勢になったら慎重に進むよう味方に指示を出すのもいい。



←開けた場所では高所からの狙撃が怖い。混戦時はなおさら。



←グレネード被害を軽減するなら部下に指示。



→ダーク・トルーパーの機動力が役に立つぞ。

初期データ

- プレイヤー陣営:帝国軍
- 味方ポスト:1
- 敵ポスト:1
- 中立ポスト:5



↑中立ポストが多い。まずは数的優位を確立したいところだ。

STREET FIGHTER ANNIVERSARY COLLECTION

両タイトルの役立つネタを細かくフォロー！

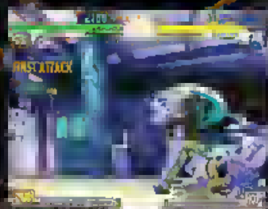
2タイトルがカップリングされているだけあって、多くの隠しフィーチャーが存在する本作。今回はそちらもフォローしつつ、対戦で役立つ小ネタも掲載。激闘がくり広げられているであろうLiveの戦場で役立ててほしい。

spec / action

	ストリートファイターアニバーサリーコレクション		対戦格闘
	カプコン		カプコン
	発売中（10月28日）		5040円（税込）
	5.1ch		1～2人
	OP 1～2人 V C		12歳以上
	10ブロック以上		──

勝率アップの即戦力ネタと隠し要素を一挙に掲載!!

発売間もない本作の隠し要素を大量放出！ 基本的に両作品ともアーケード、他機種の家庭用にあった隠し要素がすべて搭載されている。加えて対戦向きの小ネタもあわせて紹介。今回のネタを吸収しつつ、ある程度自キャラの動きをつかんだら、他キャラを使って対策を立てるのも有効だ。自分の持ちキャラがダルシムやヒューゴーといった（戦法が）極端なキャラなら、リュウあたりを使ってみるのもいい。スタンダードキャラを使うと、作品ごとのセオリーをより明確に理解できるからだ。



↑攻略は（Live）対戦で役立つ[illegible]を中心にお届け。

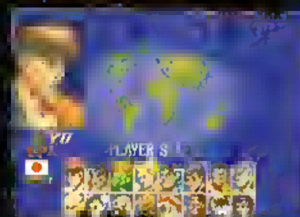


↑知ってる人にはおなじみの？ 隠しコマンドも掲載！

HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition

懐かしの？ 豪鬼使用コマンドも健在!!

「X」の隠しキャラ"豪鬼"。本作でも当時と同様のコマンド（取扱説明書参照）を入力することで使用可能だ。コツとしては、各キャラのカーソルで1秒待つ際は、余裕を持って待ち（2～3秒待ってもいい）、最後のパンチボタン同時押しはできるだけすぐ速く入力。そうすれば"茶色リュウ"を見る確率は格段に下がるはず！



↑パンチボタン同時押しは正確に！



↑斬空波動拳は一発しか出ない。それでも超強力。



↑連続技も強烈。Live対戦では自戒も必要？

全シリーズ通しての特徴＆注意点

単発技＆投げのダメージの高さが印象的な本作。気絶もしやすく、単発技でも連続して食らうのは危険。相手の動きを見つつ、慎重に立ち回ろう。また、ジャンプ攻撃から地上技につなぎにくい点にも注意。引きつけてヒットさせれば、つながりやすくなるはずだ。



↑タイミングが取りづらいぶん見返りは絶対。練習してものにしろ！

初代ストII

5タイプの中でも飛びぬけて攻撃力・気絶値の高い初代「ストII」。ほかのタイプ以上に気絶狙いの戦法が有効だ。弱攻撃が連打可能なキャラは積極的に連続技に組み込んでいこう。



↑ちなみに同キャラ対戦は不可。見事に？当時を再現。



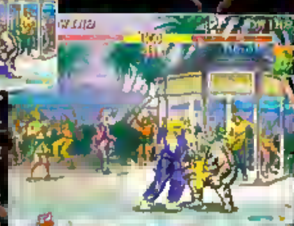
↑ジャンプ攻撃→弱攻撃2～3発で気絶。お手軽かつ強力！

ダッシュ、ターボ

両タイトルで特徴的なのは、リュウ、ケンのしゃがみ小キックなど連打の効く弱攻撃から強攻撃につながること。弱攻撃がヒット後、レバーをニュートラルに戻しつつ、弱攻撃と強攻撃を同時押しすると、強攻撃が発生するのだ。ただし、キックからパンチ攻撃のみ。連続ヒットするかは技しだい。

気絶必至の連続技





↑➡このテクをもっとも活かせるがリュウ、ケン。下段始動の小技から、強パンチキャンセルでコンボを狙え。

スーパー、X

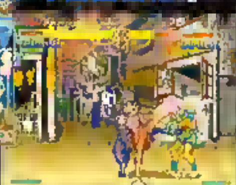
じつは「X」キャラには調整が施されている。当時のキャラを使いたいならBACKボタンを押しつつ「X」を選択。同様の入力を「スーパー」で行なうと「X」版のスーパーキャラが登場する。



↑この画面でBACKボタンを押しつつ、タイプセレクト。

歩き溜め復活





↑➡歩きながら溜めを持続する、重要テクが復活。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

完全再現されているアーケード版の小ネタを紹介

「ハイパーストⅡ」と同じく、「ストⅢ 3rd」も隠し要素が完全再現されている。ここではCPU戦での隠し要素をふたつ紹介。まずはQの乱入から。右記の条件を満たせば8人目のCPUキャラとして登場する。序盤のグレード評価が低めになるよう闘えば、出現させやすいぞ。ボーナスステージの"2nd ver"というのは前作のパターンでボールが飛んでくるというもの。3rd版より若干やさしめの設定となっている。

CPU Qの出現条件

●全ラウンド勝利 ●グレード評価がオールD以上
●スーパーアーツフィニッシュを5回以上(3本制)
●SPポイント(まえの試合よりも高いグレードを獲得する)を2つ以上取る。

ボーナステージレベルセレクト

Lv1	レバー↑+弱Ⓟ	レバー↓+弱Ⓚ(2ndver)
Lv2	レバー↑+中Ⓟ	レバー↓+中Ⓚ(2ndver)
Lv3	レバー↑+強Ⓟ	レバー↓+強Ⓚ(2ndver)
Lv4	レバー↑+全Ⓟボタン	レバー↓+全Ⓚボタン(2ndver)
Lv5	レバー↑+弱Ⓚ+中Ⓟ+強Ⓚ	レバー↓+弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ(2ndver)


←特殊な演出とともにQ乱入。技性能などは変化なし。


←高レベルの場合、空中ブロッキングが必須になる。

各キャラクリアーで家庭用オリジナルの隠しが解禁!

本作は家庭用ならではの隠しフィーチャーも充実。CPU戦をクリアーすると、そのキャラの隠しカラーが解禁(全6色)。複数のキャラでクリアーすると、システムディレクションの項目も増加する(5、10、15人目)。そして全キャラでギルをKO(CPU戦クリアー)すると……。


←BACKボタンを押しながら攻撃ボタンで選択。


←全通常技キャンセル可能など、過激な設定が満載。

全キャラクリアーで"天帝"ギルが降臨!!

19キャラでクリアーしたごほうびとして、シリーズに君臨するボスキャラ、ギルが使用可能に! ラスボスということで超強力なキャラ性能。なかでもサイコヘッドバットの"スタン値"は強烈だ。「ハイパーストⅡ」の豪鬼以上に自粛が必要かも!?

コマンド	
パイロ(クリオ)キネシス	↓↘→Ⓟ
サイバーラリアット	→↓↘Ⓟ
サイコヘッドバット	↓↙←Ⓟ
ムーンサルトニードロップ	→↘↓↙←Ⓚ
メテオストライク	↓↘→↓↘→Ⓟ
セラフィックウイング	↓↘→↓↘→Ⓚ


←ジャンプ攻撃からの基本連続技でも気絶を誘発。


←ゲージ満タンでKOされると、自動復活!

Liveですぐ使える! 実戦小テク集

ここからは「ストⅢ 3rd」の基礎的なテクニック知識を紹介。Liveデビュー組はもちろん、現役組も確認の意味を含めて目をとおしてほしい。

ブロッキングを狙うシチュエーション

「ストⅢ」をやり込むうえで外せない"ブロッキング"。シリーズ独自のシステムをマスターするには、使う場面を頭に置き、練習と実戦をこなしていくのがいちばん。まずは食らっても痛くない飛び道具からチャレンジし、単発のジャンプ攻撃&対空技、最終的には相手の攻撃を"読み"で取れるようになろう。



←多段技でもタイミングが一定なので、練習には最適な飛び道具。



←ジャンプ攻撃、対空技を取れるようになると、試合運びが安定する。



←各キャラの取りやすい技を覚えておけば、反撃効率が大幅にアップ!

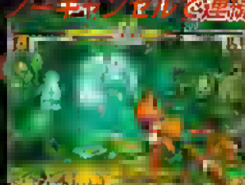


←不利な状況はブロッキングの好機。相手の攻撃を読んで仕込んでおこう。

通常技の使いわけでチャンスメイク

本作の特徴として"のけぞり時間の長さ"がある。しゃがみ状態だとさらにのけぞり時間が延長され、キャンセルなしでSAがつながるなど、連続技の幅が広がる。ヒット確認もしやすく(中キック、大キックなど見た目が膝系の技)、ブロッキング方向も散らせるので、立ち技も積極的に使っていこう。

ノーキャンセルで連続技に!


←ショーンの立ち強キック→SA。代表的なノーキャンセル連続技だ。

戦局を左右するオススメSAをピックアップ

ここでは各キャラの一般的に"使える"とされているオススメSAをピックアップ。ただ、自分のスタイルや相手キャラによってベストなSAが変わってくることもある。下表を参考に、自分に合ったSAを試行錯誤して見つけてみるのも、また一興といえるだろう。


←SAでなくEX必殺技を重視してセレクトするキャラも多い。

キャラ名	SA	オススメポイント
リュウ	Ⅰ	EX技重視。EX波動拳でペースをにぎり、連続技はEX足刀で。
ケン	Ⅲ	反撃、連続技、割り込みなど、すべてが高性能。本作屈指の性能。
アレックス	Ⅱ	決めるチャンスが多い。ゲージの本数、長さのバランスも○。
ユン	Ⅲ	使いこなすのは要熟練。マスターすれば5～8割連続技が成立する。
ヤン	Ⅱ	EX蟷螂斬重視。ユンほどではないがⅢも強力。
いぶき	Ⅰ	EX技重視。相手に合わせてⅠ～Ⅲを使いわけるプレイヤーが多い。
エレナ	Ⅱ	威力重視ならⅡ。ゲージの回転率に重きを置くならⅠ。
オロ	Ⅱ	プレイヤーによって選択SAはまちまち。バランスがいいのはⅡ。
ダッドリー	Ⅰ	このキャラもまちまち。EX技を重視したい場合はⅢをチョイス。
ネクロ	Ⅲ	ラッシュ時のスタン狙いで。安定感を出したい場合はⅠを。
ショーン	Ⅲ	どれも一長一短。ペースを握りにくいキャラなので一発を重視。
ユリアン	Ⅲ	ダメージ効率が段違い。ガードされても迎撃でごまかせる。
ヒューゴー	Ⅰ	立ち状態から出せるならぜひ! バランス重視ならⅢかも。
豪鬼	Ⅰ	もっともローリスク。瞬獄殺、金剛國裂斬も十分実戦投入可能。
春麗	Ⅱ	ケンの疾風迅雷脚に輪をかけて強力。唯一の弱点は無敵時間。
まこと	Ⅰ	疾風→正中線命。防御力が低いキャラにはⅡもかなり有効。
レミー	Ⅰ	連続技の安定度ならⅡだが、気軽にぶっ放せる点を重視。
Q	Ⅰ	EX技を使うならⅠ。一発逆転を狙うならⅡを選択するのも一興。
トゥエルヴ	Ⅰ	火力不足な感はあるが、バランスを重視。Ⅲでネタに走るのもアリ!?

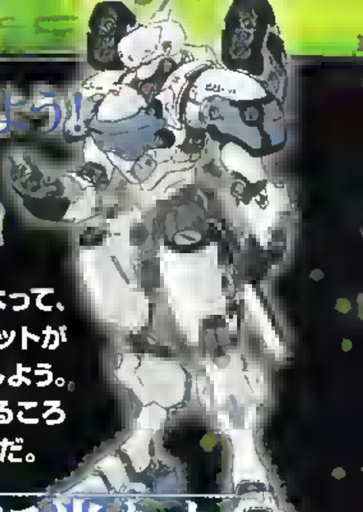
「ストⅢ 3rd」超小ネタ集!
●アーケード版の隠しカラー:プレイヤーセレクト時に弱パンチ+中キック+強パンチ同時押し●ヒューゴーの隠しパーソナルアクション:方向パッドを上+強パンチ+強パンチ●春麗の隠し勝利ポーズ:2本勝利(3本制)した際、勝利ポーズを取るまで方向パッドを上に入れっぱなしにする●まことの隠し挑発:疾風を出したあとに強パンチ+強キックを同時押しする●EXTRA OPTION:CPU戦をギルでクリアーする●BGM TESTをシームレス再生に:スタートボタンを押しながらオプションメニューでサウンドを決定する

PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION

shooting
サイヴァリア2 エクステンドエディション
縦スクロールシューティング
サクセス
サクセス
発売中（10月28日）
5040円[税込]
—
OL SR
全年齢
8ブロック以上

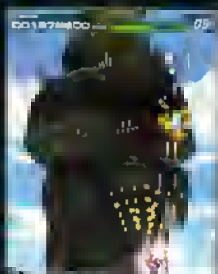
まずは基本を覚えよう！ エリア3まで ポイント攻略始動！

BUZZという独特のシステムによって、敵弾に接近すればさまざまなメリットがあることを理解したうえでプレイしよう。最初は恐くても、BUZZに慣れるころには爽快感の虜になっているはずだ。



初心者パイロットの心得を確認して任務に当たれ！

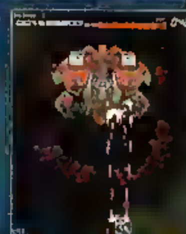
2種類の機体のうち、クリアーを目指すならシューティングタイプがオススメ。ショットが強力なので、道中のザコもす速く倒せる。ただし本作の基本は敵弾でBUZZること。後半ステージはBUZZタイプのほうがレベルアップの無敵が続いて楽になることも多いが、初心者ならまずはシューティングタイプに慣れよう。



↑以下の初心者の心得を守ってシューティングタイプをプレイ！ BUZZることに慣れたら、もう一方のタイプに切り替えてみよう。

初心者オススメの機体 シューティングタイプのメリット

いちばんのメリットは、敵をショットで倒すだけで簡単にレベルアップするため、BUZZを狙いすぎて危険な目にあわずに済む。また、ボムが緊急回避用となっているのも心強い。ショットとBUZZを併用して先を目指せ！



↑ショットの威力がBUZZタイプより高く、ショットパワーもすぐに上がるのでラク。

POINT 1 敵弾に近づこう！

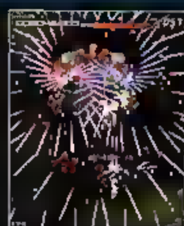
自機の判定はコックピット部分のたった1ドットなので、恐れず敵弾に接近してBUZZろう。すぐに敵を撃たず、意識して敵に弾を撃たせてみるのもコツ。



↑連続レベルアップなど、BUZZのメリットを享受しよう。

POINT 2 つねにローリングを心がける！

ローリング中はBUZZ数が稼ぎやすくなるほか、レベルアップ直後の一定時間、高速移動が可能。また、ショットが前方集中化するのでボス戦でも欠かせない。



↑方向ボタンをす速く逆方向に入れればローリング開始。

POINT 3 レベルアップ時の無敵を利用せよ！

レベルアップ時に自機が一定時間無敵となるが、このあいだ自機には強力な攻撃判定が生まれる。無敵中にザコに体当たりすれば、BUZZりつつ倒せてオトク！



↑無敵中の攻撃判定は強力なのでザコなら余裕で倒せる。

エリア別ポイント攻略

各エリアをクリアーしたときの自機のレベルによって、つぎのエリアがEASY、NORMAL、HARDの3段階に変化する。必要なレベルは各エリアの見出しを参照してほしい。HARDは弾数が増えるぶん、BUZZりやすくなるぞ。

エリア 0 WEAKBOSON

短いエリアながらボスがいて、本作の基本が凝縮されていているエリア0。シューティングタイプなら、敵に弾を撃たせてから、ショットで敵を撃ち、レベルアップするタイミングを見計らって敵弾に突っ込めば安全にBUZZれる。BUZZタイプは、敵弾をローリングしながら軸をずらした位置でBUZZり、レベルアップと同時に弾幕に突っ込もう。



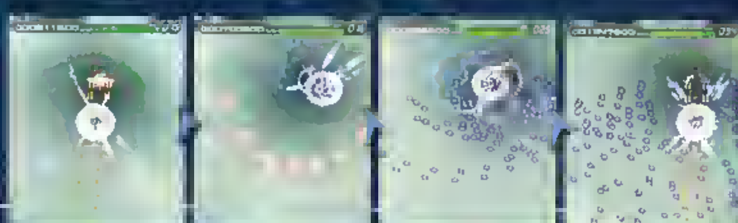
↑最初の敵は自機を狙ってくるので、撃たれたら少し横軸を移動してBUZZろう。



↑つぎの敵集団は、レベルアップ時の無敵を利用して自機で重なって壊しにいく。

BOSS Frog Hands Rev.

ここに登場するボスは、倒すことはできない。ボス登場時はニュートリノゲージの色は赤だが、一定のダメージを与えることにゲージの色が黄、緑に変わっていく。早めにゲージを緑に変えて、レベルアップしやすくしておこう。また、ボスの攻撃の変わり目をキャンセルしてしまうと、バルカン攻撃が来ない可能性がある。早めに撃ち込んで攻撃形態を変えてしまうといい。



バルカンでBUZZりながら無敵を利用してボスの近くまで上がって、その後にばら撒かれる紫色の弾でBUZZる。無敵を維持して紫の弾に重なって、U字を描いてレベルアップを継続すればかなりの数レベルアップが可能。

エリア1 GORGE CITY

エリア分岐 LEVEL DATA

EASY LEVEL 24以下 / NORMAL LEVEL 25以上 / HARD LEVEL 36以上

序盤の敵が撃つ弾は、誘導して密集させたところでBUZZっていく。中盤で現れる白い敵が、水色の弾(写真左)を撃ってくるが、これは動かずに止まっているだけでBUZZれる。このあと、ニュートリノゲージの色を変化させる赤い円盤ザコが出てくるのがネック。レベルアップを見計らって敵弾に近づくとき、いつもの感覚よりゲージの増えかたがノロいため失敗しかねない。ニュートリノゲージの色をよく見よう。



➡2発の弾のセンターで自機を狙っている場合、その場で止まっていれば当たらない。



➡赤い円盤形ザコが画面内にいるとニュートリノゲージが変色。上昇率が落ちる。

BOSS H.D.S.-09H

ボス本体からほぼ切れ目なく撃ってくる、放射状の弾と弾のあいだに入って避けるワインダー。これは、レベルアップ時に注意すること。ローリングしているときにレベルアップするとスピードが上がるため、スピードが戻って無敵が切れたとたんにミスしやすい。そこで無敵時間を利用して画面センターに戻り、またそこから避けていくようにする。



ワインダー攻撃は、まず弾のあいだに入ったら、その位置をキープするように弾の動きに合わせて移動し続ける。ピンクのワインダーは、左、右、と回転に合わせて避ける。速度の遅い弾が画面内に残った場合、画面下で避けよう。

エリア2 DMAL-4

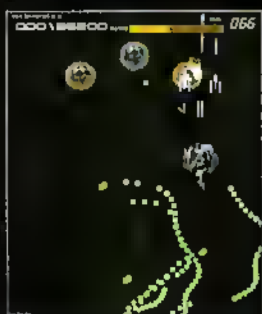
エリア分岐 LEVEL DATA

EASY LEVEL 47以下 / NORMAL LEVEL 48以上 / HARD LEVEL 84以上

このエリアで特徴あるのが、自機を狙って突っ込んでくる魚型のザコ。こいつは耐久力が高めなので、漫然と撃ち込んでいるだけだと、体当たりを食らいかねない。魚型ザコの通った跡にはライン状に遅い弾が残るので、BUZZタイプでは一度無敵になったら、弾が密集したところをトレースしてレベルアップを重ねよう。ただしニュートリノゲージに影響を及ぼす赤い円盤ザコが出てくるので、すぐ破壊すること。



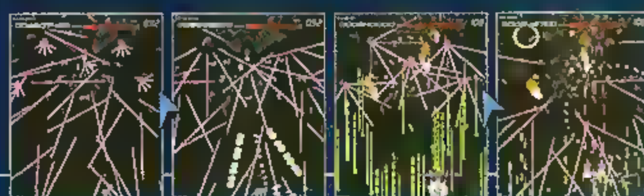
➡シューティングタイプは、魚型ザコを撃ってレベルアップしたら弾に突っ込む。



➡魚型ザコのあとには赤い円盤ザコが出現するので、ゲージの色に気を配る。

BOSS H.D.S.-ATP3

このボスは、レーザー状の直線の弾で画面の広範囲に至る攻撃をしてくるのが厄介。しかしシューティングタイプなら、ふつうにレベルアップを重ねていればショットが強力なので、ローリングして撃ち込めばそれほど苦労することなく倒せる。BUZZタイプでは大量のさく裂弾にボムを使い、発射口に重なれば連続レベルアップも可能だ。



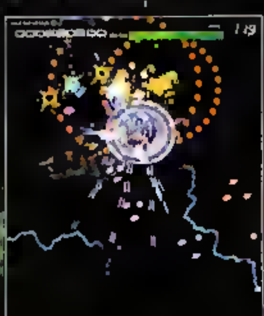
ピンクのレーザー弾のあとに3WAYの弾が時間差で飛んでくる。レーザー弾を避けて安心せず、3WAYまでキッチリ避けきろう。さく裂弾と、真下に撃ってくる緑の直線レーザーの複合攻撃は、左右には動かず縦移動だけで避けるといい感じにクリアーできるだろう。

エリア3 EARTH

エリア分岐 LEVEL DATA

EASY LEVEL 87以下 / NORMAL LEVEL 88以上 / HARD LEVEL 120以上

ザコ敵が画面を覆い尽くすように大量の弾を撃つため、最初は慌てるかもしれないが、無敵状態をつないでBUZZっていく楽しみを教えてくれるエリア3。ここでは赤い円盤ザコをすばやく破壊して青い円盤ザコを残せば、道中のザコの針弾でかなりのレベルアップができる。5機セットで現れる歯車ザコは、すぐに壊さず画面下で待ち、自機狙いの弾を少しずつ移動してBUZZりながら避け、つぎの青い3WAYもBUZZろう。



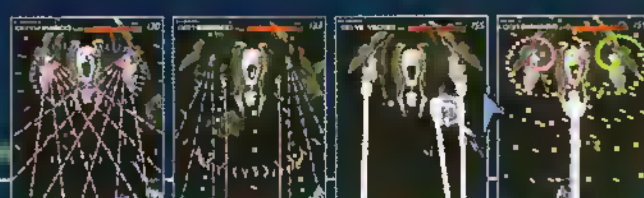
➡BUZZタイプなら歯車ザコの青い3WAYでBUZZったあと、体当たりでザコを破壊。



➡ニュートリノゲージに注目。赤い円盤ザコが画面中央に出現すると覚えておこう。

BOSS H.D.S.-BT LIPPER

このボスは、画面下に撃ってくるレーザーを利用して大量にBUZZることができる。また、パターン化された攻撃が多いので、覚えてこちらもパターン化した動きで対処しよう。最初の攻撃などいくつかは画面右下が安全地帯となるものもあり、最初のうちはこれを利用して先に進むのも手。事前に画面右下に移動しておくと安全だ。



ボスの最初の攻撃と、レーザー後の攻撃は、画面右下が安全地帯。覚えておいて、攻撃まえに右下に移動しよう。4本のレーザー攻撃は右から始まり、右から2本目は角度は変わるので要注意。上方でBUZZれば安全だ。

特集　新しいコミュニケーションを実現する!?

Xbox ビデオチャットで遊ぼう



11月25日、Xbox Liveに新しいコミュニケーションの手段が追加される。友だちどうしが顔を見ながらコミュニケーションを取れるXbox ビデオチャットだ。ここではその可能性に迫る。

Xbox ビデオチャット
11月25日発売予定　価格：7140円［税込］
製品構成：専用カメラ、Xbox Live 1ヶ月基本サービス利用料、Xboxボイスコミュニケータ、Xbox ビデオチャットディスク、Xbox Liveスターターキットディスク

Xbox Liveのコミュニティーを充実させるためのひとつのツールとして、その存在感を増してほしい

Xbox ビデオチャットとは、その名のとおりXbox Liveでビデオチャットができるツールのことだ。専用カメラなどを使うことで、最大1対4までの会話ができるのだ。このXbox ビデオチャットは、日本のマイクロソフトの企画・開発により実現されたもの。全世界に先駆け、11月25日に日本でサービスが提供されることになる。そこで、発売直前にあたる今号では、Xbox ビデオチャットが紡ぐ可能性を検証することにしよう。まずは、Xboxビデオチャットの責任者たるマイクロソフト・大木和彦氏のインタビューからお届けする。



↑最大1対4までのビデオチャットが楽しめる。エンターテイメント要素も満載なのだ。

ブロードバンドの急速な普及によりSFの世界の出来事が現実のことに

──Xbox ビデオチャットの開発に至るまでの経緯を教えてください。

大木　ビデオチャットの発想自体はそんなに珍しいものでも、新しいものでもないですよね。SF映画などでは、昔からビデオチャットやテレビ電話が未来を象徴するシーンとして紹介されてきましたし。ただし、ほんの数年まえまではその環境が整っていなかった。これまでにもいくつか、一般ユーザー向けの"テレビ電話"は発売されたのですが、通信インフラが十分ではなかったので、"テレビ電話"として自然に受け入れられるものは少なかったように思います。ところが日本では、ここ数年ものすごい伸びでブロードバンドの普及率が上がっていって、「いまやったらおもしろいんじゃないか?」ということになりました。企画が立ち上がったのが2003年の始めで、実際にプロジェクトが本格的に始動したのは、その年の10月です。そういう意味では、けっこうスピードを上げて進めてきたプロジェクトです。

──そのときから日本先行でいくことは決まっていたのですか?

大木　先ほど申し上げましたとおり、ビデオチャットは"未来を象徴する技術"ですから、やりたいという声は各国からあがったようですね。しかし通信インフラを使う以上、インフラが整った地域でないと、「お客様に驚きや喜びを与えられない」ということで、日本から発売することに決まりました。

──それでは、開発にあたって心がけたのはどのような部分ですか?

大木　プロジェクトチームで考えていたのは「ビデオ紙芝居だとつまらない」ということでした。できるだけ滑らかにしたかった。あと、PCで1対1は実現されていたので、Xboxでは複数による会話を実現したいと思っていました。また、「どうせゲーム機でやるんなら、おもしろくないとダメだよね。だったらおもしろいフィーチャーを入れよう」という意見が上がりましたね。

──それで、ビデオエフェクトやポップアップなどの機能が追加された?



↑発売まえのイベントでは手話などにも使用され、その可能性の一端を見せた。

大木　現状のテレビ電話だと、どうしてもスクリーン越しに会話をしているだけ、という感じがしてしまう。実際の会話って場の空気を感じるじゃないですか。もちろん、その空気感を100パーセント再現することは不可能ですが、少しくらいは実現できないかな、と思いました。テレビモニターに手を突っ込んでいくような感覚……とでも言いましょうか（笑）。それが、いろんなフィーチャーを入れた理由でもあります。

──いちばん注目してほしい機能は?

大木　シェイク機能かな。こちらの好きなタイミングで相手に振動を感じて

Xbox ビデオチャットには楽しい機能が満載!



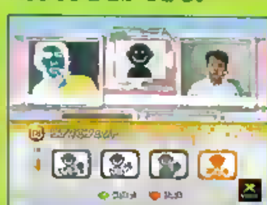
↑「人との会話の入り口なので、擬人っぽい感じで」（大木）ということでデザインされた専用カメラ。まさに目玉っぽい。

従来のテレビ電話にエンターテイメント性を加味したXbox ビデオチャットには、楽しい機能がいっぱい。右で紹介している以外にも、相手のコントローラを振動させられるシェイク機能（全部で12種類の振動パターンを用意）や、全部で51曲のBGMが楽しめる"BGM機能"、壁紙の画像を変えられる"背景選択機能"など盛りだくさんなのだ（BGM機能と背景選択機能はホストのみ選択可能）。

なお、Xbox ビデオチャットはXbox Liveスターターキットのひとつとして販売される。Xbox Liveを楽しもうと思ったら、デフォルトの状態でカメラも付いてくるのだ。

ビデオエフェクト
ボイスエフェクト

ビデオエフェクトは、画像にモザイクをかけたり、モノトーンにしたりと10種類のエフェクトを楽しめる。一方ボイスエフェクトは、女性や子供、ロボットなど全部で7種類のボイスに変えることができる。



←会話にアクセントを添えるビデオエフェクト。

ポップアップ

画像にイラストなどを載せて、そのときの気分を表現できる機能。全部で20種類用意されている。端的に自己表現するときに最適かも。



←言葉よりも有効なシチュエーションもあるかも。

Me モード

モニターに自分の映像を大きく表示して、自分の見栄えなどを確認できるモード。女性開発スタッフのアイデアにより実現されたとか。



← 左が自分の見ている画面で、右が相手の見ている画面。左右が対称なのに注目されたし。自分が見ている画面は「日ごろ見慣れているほうが反応しやすいので」(大木)ということで、ミラーバージョンに。こんな細やかな配慮も随所に盛り込まれているのだ。

もらうことができるのですが、これは触覚にも訴える。ビデオチャットってふつう視聴覚に訴えるものなのですが、シェイクは向こうに物理的に届くわけですよね。これが空気を共有するひとつの方法かもしれない。

あとはポップアップ。いまのメールコミュニケーション文化では、絵文字を入れるのはあたりまえになっているのですが、絵文字を活用することで自分の言葉だけでなくて、気分も送れちゃう。これも新しいコミュニケーションの手段ではないかなと。開発者の「おもしろくないとダメ」というこだわりが、新しいコミュニケーションの可能性を拓いてくれたように思います。

──1対4の最大5名という人数にも密かなこだわりがあるとか……。

大木　そうなんです(笑)。いろいろ分析したのですが、1単位で成立する会話は、5人までがマックスなんですよ。外食のときなどを考えてほしいのですが、6人で行くと、絶対に会話が3対3に分かれてしまう。もちろん5人で出かけても、3対2とかに分かれる場合は多々あるわけですが、少なくとも5人までならギリギリ1単位の会話が成り立ち得ると思っています。

──6人以上は不必要だと?(笑)

大木　いえ(笑)。ビデオチャットである以上、映像という大きな帯域を必要とするデータを送受信する。その意味で、1単位の会話が成立する最大限の適当な人数として5人としました。

──6月に行われた発表会では、「想像もつかないような使われかたを期待したい」とおっしゃっていましたね。

大木　ビデオチャットのコンセプトは何十年もまえから存在したのですが、実際に利用している人はまだ非常に少ないと思うんです。ですので、私たちもビデオチャット自体がどういうコミュニケーション革命をもたらすか、想像もつかない部分はあります。だから、どんな使いかたが実際にされるのか、とても楽しみですね。なにしろ"想像もつかない"ので、例を出して説明することはできないのですが……(笑)。

──障害者の方が主催されたイベントで試遊されたときは、手話に使われてとても好評だったようですね。

大木　もちろん、それも新しい可能性のひとつですよね。障害者の方には、「インターフェースが感覚的にわかりやすい」とか「PCよりも画面が大きいので、手話が見やすくてよい」といった評価をいただきました。頭ではわかっていたのですが、実際に使っていただいて評価してもらうと「なるほど」と思いましたね。実際大きな画面で話しができるというのは、テレビ画面の大きなアドバンテージだと思います。

──期待する用途などはありますか?

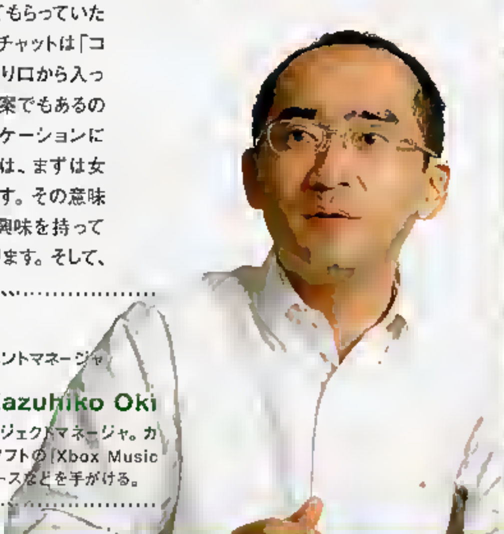
大木　Xbox Liveのコミュニティーがどんどん深くなっていくと、ボイスだけでは物足りなくなりますよね。だからあちこちでオフ会が開かれるのですが、Xboxビデオチャットでは、気軽にオンラインのオフ会を楽しんでほしい。Xboxビデオチャットがあれば毎日でも会えるのですから(笑)。Xbox Liveでゲームをするまえに、Xboxビデオチャットで集合し、ゲームのあとにまたビデオチャットで感想を語り合う……。そんな楽しみかたをしてもらえたらうれしいです。

──新しい層にも訴求できる?

大木　いままでXbox Liveにはゲームという切り口から入ってもらっていたのですが、Xbox ビデオチャットは「コミュニケーションという切り口から入ってみませんか?」という提案でもあるのです。で、本来コミュニケーションにいちばん敏感な層としては、まずは女性が挙げられると思います。その意味では、より多くの女性に興味を持ってもらえたらというのはあります。そして、その結果として、目新しい遊びかたも生まれてくると思うんです。いずれにせよ、現状のXbox Liveは男性の比率がかなり高いので、Xbox ビデオチャットをきっかけとして、女性の比率が増えていくことに貢献できれば……と。Xbox ビデオチャットは、Xbox Liveのコミュニティーをより充実させるひとつのツールとしての存在感が増していくものと考えています。その結果、より多くのXbox Liveユーザーの方々が、「Xbox Liveって本当に楽しいな」と感じてくれたらうれしいですね。



↑ 専用カメラをモチーフにデザインされた、Xbox ビデオチャットディスク。



Xbox事業本部
事業開発部
シニアビジネスディベロップメントマネージャ
大木和彦 Kazuhiko Oki

Xbox ビデオチャットのプロジェクトマネージャ。カラオケなどを楽しめる音楽ソフトの「Xbox Music Mixer」の日本語版プロデュースなどを手がける。

Xbox ビデオチャットではこんな楽しみかたが……

「コンテンツは自分であり相手。この組み合わせは無限なので、永遠に飽きずに楽しめるわけです」(大木)とさらなる可能性が期待されるXbox ビデオチャット。今後はいったいどのような楽しみかたが実現されるのだろうか?　ここではその可能性をいくつか検証してみることにしよう。

1 恋人や家族のコミュニケーションツールとして活用

基本的なところでは、遠距離のコミュニケーションなどに有効なXbox ビデオチャット。顔を見ながらの会話は親密度もひとしおといったところだろう。遠く離れているご老人とお孫さん、あるいは、遠距離恋愛をしているカップルなどにもかなり重宝されるのでは?　親しい者どうしのコミュニケーションの手段として、思わぬ使われかたをする可能性もある。



↑ 離れがたい恋人たちとの語らいのツールとしても、かなり重宝するはず。

イラスト：早方帝司

2 ゲームにはどのような応用が!?　広がるコミュニケーションの可能性

Xbox ビデオチャットで気になるのは、やはりゲームへの応用だろう。これに関して大木氏に聞いてみた。

「ゲームにどうやって入れていくかがカギですね。音声コミュニケーションだとゲームに組み込むのには違和感はない。しかし、ゲームは画面を見ながら遊ぶものですから、ビデオチャットで相手の顔を見ながら画面も、というのはちょっと忙しい。"将棋ゲームなどで使えばおもしろい"という意見もあります。たしかにそれもひとつの方法です。しかし、ビデオチャットそのもののおもしろさをまず体感してもらい、ゲームと融合することで、さらにおもしろくなるゲームが確実に存在するハズです。そのときは、ゲームの世界に革命をもたらしているかもしれません」。

ゲームへの応用は、今後も検討を重ねていくという。ユーザーが思いもよらない使いかたをしていく過程で、新しい可能性が拓けるのではないかと、大木氏は期待している。

→ 自分の顔を画面に取り込むなど、ゲームへの応用にはさまざまな可能性が!



世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

ワーコレGARAGE(ガレージ)

怒涛の台風上陸ラッシュに日本全土震撼!! ついでにワーコレ新作にも震撼して。

What'sワーコレ
正式名はWorld Collection。海外Xboxゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容はそのままだが、説明書のみ日本語化。

ワーコレ1周年記念企画

この1年の軌跡

何だかんだでワーコレも1周年。思えばいろいろあった……というお話を、プロダクトマネージャーさんに聞いてきました!



マイクロソフト マーケティング本部PM **森山 郁**さん

全ワーコレタイトルのプロデュースを一手にこなすPM(プロダクト・マネージャー)。「社内的にワーコレはタイトル単位でなくシリーズ扱いなので、いろんなジャンルに関わることができて楽しいですよ」とのこと。反面、言えない苦労話も多すぎるとか。

"言葉の壁"[illegible]く [illegible]ってきた手応え

――まずは、ワーコレを1年間続けてきたことでの感想をお願いします。

森山　この1年で、ユーザーさんの海外ゲームに対する認識が変わったかなぁ、と思います。当初は「ゲーム中のメッセージが英語で本当に大丈夫なの?」という意見が大半だったのですが、リリースを重ねていくごとに「英語のままでいいからもっと出してほしい」という声をいただくようになりました。

――慣れてきた、というとアレですが、ユーザーのほうで「ワーコレとはそういうもんだ」との見かたができるようになった、と。

森山　初期タイトルの『OUTLAW VOLLEYBALL』や『OUTLAW GOLF』なんかは、ゲーム中の音声メッセージのおもしろさが特徴のひとつでもあっただけに、内部でも「それがわからないんじゃ、このゲームを100パーセント楽しめないのでは?」という意見はありました。でも、言葉がわからないなりに、何か楽しげなことをしゃべっている雰囲気は伝わりますよね。

――ですねぇ。それにこれらはポピュラーなスポーツゲームということもあって、言葉のわからなさが、なんら進行の妨げになっていない。



➡『アウトローバレー』は初期のスマッシュヒット作。

森山　基本的に「言葉の違いが原因のために、せっかくのおもしろいゲームが遊べないのはおかしい」と考えています。ゲームジャンルによっては、その辺の判断がシビアになってくる場合もありますが、ワーコレとして出せる可能性があるものは、極力出す方向でいこうと。

万国共通の"ゲーム性"がここにある

――ワーコレのラインナップ選定に関しては、基本的にはパブリッシャー(ゲームの発売元)からのオファー待ちとのことですが、マイクロソフト側では何かラインナップの基準というか、方向性を定めているのでしょうか。

森山　"どんなタイプのゲームもある"というノンジャンル性が、ワーコレの特徴のひとつと考えています。ですので、オファーがあったソフトのUSでの評価や販売本数などは参考にすることはあっても、ゲームジャンルなどによる制限はとくに設けていません。

――そういったオープンな受け入れ体制で、しかもマイクロソフトから強く働きかけても、ワーコレ化されないソフトもあるわけですよね。

森山　たとえば言語の問題に関していえば、オファーがあったソフトは、英語が特別得意ではない何人かのテストプレイヤーにプレイしてもらい、言語の理解力が、ゲーム進行にどの程度影響しているかをチェックしています。そうすることで、"ゲーム勘"を働かせれば何とかなる部分とそうでない部分が、おのずと見えてきますから。

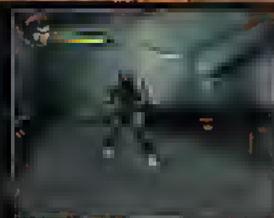
――そういう審査をパスしたものが晴れてワーコレ化されているのだと。これって、別の見かたをすれば「テレビゲームの"核"が、言語圏の違いを越えてダイレクトに伝わってくる作品群」ってことになりますよね。

森山　そういった流れとは別に、版権キャラクターものは比較的英語の難易度は気にせずリリースするようにしています。「ファンならわかってもらえるはず!」と(笑)。

ワーコレはまだまだ続きます!

――最後に、今後の抱負というか2005年以降のワーコレの展望などを。

森山　毎回、いつもギリギリのタイミングでリリースしているので、なかなか先のお話をするのは難しいのですが、先日開設したワーコレ公式サイト(下カコミ参照)などでユーザーの皆さんの意見をよりダイレクトに取り入れつつ、今後もコンスタントにリリースしていきたいですね。ワーコレをスタートした当初は海外パブリッシャーの理解度も低く、取り合っていただけないメーカーさんもありましたが、その流れは徐々に変化してきています。言語ローカライズが不可で日本販売できなかったときの"最終手段"ではなく、自社ソフトをより多くのユーザーさんにプレイしてもらえる可能性としてポジティブにワーコレを捉えてもらえるよう、私たちもいっそう努力していきます。



⬅『X2』。言語を苦にしない原作ファンは得意客!?

――国内Xboxユーザー自身も、よりおもしろいソフトを遊べる土壌を自分たちで作っていく必要がありそうですね。本誌も応援させていただきますよ!

森山PM思い出の1本　Dr.Seuss' The Cat in the Hat

"キャット"を操作して絵本の世界を冒険する、スクロール型アクション。

アメリカの代表的な絵本を原作にした映画のゲーム化『The Cat in the Hat』は、同映画で主演しているマイク・マイヤーズのファンの森山さんにとっては、思い入れの強い1本。「ステージの造形物や色合いなんかが、映画の雰囲気そのままなんですよ。でも映画は、けっきょく日本で未公開。DVDも発売が流れちゃって」。せっかくゲーム中にマイク本人がプレイヤーキャラで出演しているのに……と残念そうでした。

ワーコレ公式サイト先日オープン!!

これまでXbox日本公式サイト内の1コンテンツとして埋もれていた感のあったワーコレ情報サイトが、10月13日より、独立サイトとして正式に運営を開始。オンライン・コンテンツの特性を活かした情報発信源としてより一層の充実を図りつつ、「ワーコレというカテゴリーを理解し、本気で応援してくれるコアなユーザーさんの声をちゃんと拾っていきたい」(森山PM)という趣旨のもと、会員登録制によるソフト・クローズドな運営を展開するとのこと。現在の国内ゲームラインナップに閉塞感を感じているゲームファンは、ふるってアクセスしよう!



http://www.worldcollection.jp/

ファミ通Xbox編集部が語る 我が心のワーコレ

本誌編集長 松井ムネタツ



一押しするとしたら『メタルアームズ』かなあ。3Dアクションとしての完成度も高く、遊びやすい。適度な難易度もさすが。英語さえも克服してクリアーしたいと思わせるものがありました。あとは定番タイトルして『Links 2004』も抑えておきたいところ。ゴルフゲームとしてのツボをしっかり押さえてる良作！

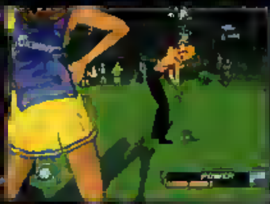


➡見た目はコミカルだけど、じつはけっこうハード。

担当ライター 戸塚伎一



全ワーコレソフトをかなりのところまでプレイしているという意味で、日本屈指のライターのわしのお気に入りは『OUTLAW GOLF』です。アナログスティックの下→上入力でスイングするゴルフゲームは過去にもあったけど、会心の一打が決まったときの手応えは、これが最高！続編もワーコレ化してほしいです。



➡バカ・エロ・暴力にぎやかし要素もいい感じ。

担当編集 (え)んどう



最近では『Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy』が小ヒット。英語フルボイスなので長い会話シーンはきついけど、「ここは多種族の宇宙人が集まるジェダイの学校。当然、まわりは言葉が通じない者だらけ——」という雰囲気は十分(笑)。セイバーをふり回しながら突っ込めばだいたい勝てる大味感、は好みが分かれるかな？

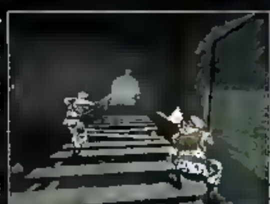


➡おなじみのメインテーマ曲はやっぱり胸が高鳴る。

スーパーサブ ライターいじり



"英語ができないからストーリーを楽しめない"。これはワーコレタイトルに対してよくある意見。でも、『Counter Strike』は"対戦"のみを特化させた作品なので心配はご無用。システムは敵味方に分かれての攻防を楽しむものなのだけど、言葉は通じなくても協力ができてしまうなど、さまざまな驚きを与えてくれた作品です。



➡爆弾を設置している味方を、煙幕で隠して援護！

'03～発売済 ワーコレ全タイトルリスト

タイトル名	発売日	プレイ人数	Live	システム対応	クロレビ点数
TAO FENG FIST OF THE LOTUS	03/10/23	2人同時	×	5.1ch HDTV	27
●グラフィックが美しい対戦格闘アクション、戦闘が続くとキャラの姿が徐々に傷ついていく、					
INSIDE PITCH 2003	03/10/23	2人同時	×	5.1ch HDTV	29
●メジャーリーグを再現した野球ゲーム、イチロー，松井ら日本人選手ももちろん登場、					
NFL FEVER 2004	03/10/23	2人	○	5.1ch HDTV	27
●NFLを再現したアメフトゲーム、細かいフォーメーションや進路の指定が可能、					
OUTLAW GOLF	03/10/23	2人同時	×	5.1ch HDTV	28
●やさぐれたメンツによるゴルフゲーム。キャディを殴って気分転換できるのが、特徴。					
OUTLAW VOLLEYBALL	03/10/23	2人同時	○	5.1ch HDTV	27
●血の気の多い連中で行うビーチバレーゲーム、必殺アタックや敵との格闘要素が痛快。					
Buffy the Vampire Slayer:Chaos Bleeds	03/12/25	4人同時	×	——	26
●同名の米テレビドラマのゲーム化。実際の役者に似たキャラが多数登場するアクションゲーム。					
The Simpsons:Hit & Run	03/12/25	2人同時	×	——	32
●米人気アニメ「ザ・シンプソンズ」のゲーム化、ミッションクリアー型のハチャメチャアクション。					
Return to Castle Wolfenstein:Tides of War	03/12/25	2人同時	○	HDTV	30
●初期のPC用FPSの名作「Wolfenstein」の続編、シングルプレイ，XboxLive対戦プレイともに熱い。					
Wakeboarding Unleashed:Featuring Shaun Murray	03/12/25	2人同時	×	——	27
●水上で爽快なトリックを決められるアクションゲーム。実在ウェイクボーダーも多数登場。					
Unreal Championship	04/1/22	4人同時	○	HDTV	32
●オンラインマルチプレイに特化したPC用人気FPSの移植版。スポーツ性の高いプレイを楽しめる、					
HUNTER The Reckoning REDEEMER	04/1/22	4人同時	○	——	32
●ダークな世界観が魅力の人気アクション「HUNTER」シリーズの第2弾、ゾンビ、出まくり、					
NBA Inside Drive 2004	04/1/22	4人同時	○	5.1ch HDTV	28
●米バスケットボールリーグ(NBA)を再現したバスケゲーム、シンプルな操作系がうれしい、					
Counter-Strike	04/3/25	1人	○	5.1ch HDTV	32
●テロリスト集団と対テロ部隊の戦いに焦点を絞った，ロングヒットPC用FPSの移植版、					
Dr.Seuss' The Cat in the Hat	04/3/25	1人	×	HDTV	29
●同名ハリウッド映画のゲーム化。ちょっと不気味なネコを操作するスクロール型アクション、					
Links 2004	04/3/25	4人同時	○	5.1ch	29
●シックなムードが魅力の正統派ゴルフゲーム、Xbox Liveにより，楽しみの幅がグンと広がる。					
Tony Hawk's Underground	04/5/20	1人	×	5.1ch HDTV	29
●超人気スケボーゲーム「Tony Hawk」シリーズの，ストーリー性の強いタイトルの移植版。					
Metal Arms:Glitch in the System	04/5/20	4人同時	×	5.1ch HDTV	28
●記憶喪失のロボット"グリッチ"を操作して機械の惑星を冒険する、通好みの3Dアクション、					
Magic:The Gathering -Battle Grounds-	04/7/22	2人同時	○	5.1ch HDTV	27
●世界的人気のカードゲーム「Magic: The Gathering」を題材にしたリアルタイム・バトルアクション。					
Voodoo Vince	04/7/22	1人	×	5.1ch	29
●自虐系(？)の呪い人形"ヴィンス"を操作する正統派アクションゲーム。ゆるい雰囲気が○。					
X2:Wolverine's Revenge	04/7/22	1人	×	HDTV	25
●マーベルコミックの人気キャラ"ウルヴァリン"を操作する3Dアクション。コスプレ要素も充実。					
Star Wars Jedi Knight:Jedi Academy	04/9/2	2人同時	○	4.0ch HDTV	25
●SF映画「スター・ウォーズ」の世界を題材にした3Dアクション、ライトセイバーをふり回し放題、					
Dead Man's Hand	04/9/2	1人	○	5.1ch HDTV	26
●復讐に燃えるガンマンを操作するFPS、トリックショットボーナスなど、高得点の狙いがいアリ。					

ワーコレ ここだけの話

ゲーム中のメッセージが未ローカライズなら、せめて説明書は情報を充実させてほしい……というのがユーザーの真情。しかしワーコレ化の際には説明書もパブリッシャーの著作物となるため、レイアウトの変更さえままならないという現実がある。[illegible]では、表面的にはわからないように独自のローカライズを[illegible]など、少しでもゲームが理[illegible]しやすくなる[illegible]しているとのこと。……[illegible]ぐましい話じゃないですか

海外メディアから見た ワーコレラインナップの魅力とは!?

本誌でコラムを連載中の海外記者ふたりに、海外ゲーマーからの視点でワーコレについて聞いてみました。

欧州代表 グレッグ

いやー、英語のままの海外ゲームを日本で出すなんて、みんな根性あるねー！　日本語がわからないくせに日本のRPGをクリアーしまくってるフランスのオタクたちを思い出すなー。そんな海外オタクたちの感覚を日本のゲーマーたちも味わえるのはいいかもねー。ちなみにオススメのワーコレソフトはですね、まず、おバカで笑いが止まらなくなる『The Simpsons: Hit & Run』。原作のアニメが好きな人にはたまらないですよー。あとは、FPSの定番として挙げておくと「Return to Castle Wolfenstein」、キャラがセクシーでアクションもたっぷりの「Buffy the Vampire Slayer」ですね。So, let's play！

北米代表 ライアン

米メディアで最高評価のワーコレタイトルは、間違いなく『Metal Arms』。最初、レビュー用のソフトがゲーム誌の編集部に着くまではみんな無関心でしたが、すぐに人気Xbox雑誌Xbox NationとOfficial Xbox Magazineは『Metal Arms』に対してすごく高い点数をつけました。コアゲーマーのコミュニティーの中でも本当に人気でしたね。彼らは『Metal Arms』の続編を希望し始めたけれど、一般的にはあまり売れてなかったため、開発元は続編の予定を取り消してしまいました。でも、グッドニュースがあります！　開発元のSwinging Ape StudiosはBlizzardの『StarCraft Ghost』の開発をやっています！

マイクロソフト担当者の虎の子をアナタに!!
ワーコレソフト大放出プレゼント

「こんな背景があってリリースされていたワーコレソフトに猛烈に興味がわいてきた！」という"にわか"ワーコレファンに朗報。マイクロソフトから発売済みのワーコレソフトをどさっともらってきたので、10本ずつ3名にプレゼントします。ただし、条件があります。欲しい人は、官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、10本の中に入っていてほしい希望タイトル(第3候補まで)を明記し、さらに"もらったワーコレソフトをプレイした感想を書いて当コーナーに送る"という意志を何らかの形でしっかり示して、113ページのあて先「ワーコレほしかったのよ」係までご応募ください。締切は11月12日の当日消印有効。当選者は次号の当コーナーにて。

全30本をドーンとあげちゃいます！



危険がいっぱいのおとぎの世界も仲間がいれば怖くない!!

SHREK 2

今年夏に劇場公開されたばかりの映画『シュレック2』のゲーム版がワーコレで登場。パーティーキャラどうしの協力が欠かせない、一風変わったゲームシステムに注目！

シュレック2	アクション
Activision［販売元：マイクロソフト］	Luxoflux
12月9日発売予定	5040円［税込予価］
HDTV（D2）、5.1ch	最大4人
非対応	全年齢
10ブロック	――



↑前作で結ばれた異色カップルの嫁さんの実家に向かう……という緊迫の物語が展開。

西洋の有名なおとぎ話が節操なく入り混じったファンタジー世界を、緑色の怪物"シュレック"とその仲間たちが行く！　米ドリーム・ワークス社が2001年に発表したフルCGの長編アニメーション映画『シュレック』の続編をモチーフにしたアクションゲームが登場するぞ。原作に忠実な場面展開、映画と同じ声優陣（メインキャストは一流ハリウッドスターが担当）によるにぎやかなキャラ音声は、ファンなら必見＆必聴!!

いきなり『2』だけど そもそもシュレックって？

醜い外見ゆえ森で静かに暮らす怪物・シュレックと、呪いをかけられた美女・フィオナ姫の関係を基調に、童話やハリウッド映画のパロディーがふんだんに盛り込まれたドタバタストーリーが展開するのが本作の特徴。予習は、前作と今年11月発売予定の『2』のDVDでしておこう。



遠い国目指して旅立つのは――3人＋ゲスト

シュレック　CV：マイク・マイヤーズ



醜い、臭い、偏屈の三拍子そろった主人公。巨体を活かした格闘術はメンバー随一。踏み台となる箱や火薬入りのタル、フラつている敵などを軽々と持ち上げ、あまつさえそれを投げつけることも可能だ。



特技　アイテム・敵を持ち上げる

フィオナ姫　CV：キャメロン・ディアス



前作（映画）でシュレックとの"真実の愛"に目覚めたお姫さま。本来は絶世の美女なんだけど……。一定時間、周囲の敵の動きをスローモーにする能力を持つ。単なる攻撃補助以外にも、使い道はいろいろ。



特技　敵の動きを遅くする

ドンキー　CV：エディ・マーフィー



前作でのある一件以来、シュレックを慕うようになったおしゃべり屋のロバ。強烈なキックは戦闘時のフィニッシュブローとして有効なだけでなく、行き止まりと思われた場所に新たな道を拓いたりする機能も。



特技　ものすごいキック力

そのほかのキャラクター

各ステージごとに設定されたゲストキャラは、上記のレギュラーキャラでは対処できない状況に役立つ特殊能力を備えている。積極的に活躍させよう。



プレイヤー／キャラクターが協力しあっての全員プレイが熱い！

通常のゲームモードでは、プレイヤーは4人のキャラクター（レギュラーキャラ3人＋ゲストキャラ）を操作することに。直接コントロールするキャラ以外はCPU制御で自動的にあとを着いてきて、場面場面に応じた行動を取ってくれる。しかし、特定のキャラの特殊アクションが必要な場面や、戦闘で苦戦しているキャラがいる場合は、直接操作するキャラを切り替えて対処する必要がある（切り替えは左右のトリガで瞬時に可能）。各キャラの長所を活かし、弱点を補いあうことが攻略の基本だ。



➡フィールドには、特定キャラの見せ場となる仕掛けが多数。

個々のキャラに見せ場が必ずあります



⬅状況に応じて仲間を集結／分散させて戦えば、百戦危うからず。

敵の大群にはフォーメーションで対抗！

ひとりプレイの場合

好きなときに好きなキャラを担当できるという意味では気楽だけど、大勢の敵を相手にするなど、パーティーの総合力が求められる場面では、慎重かつスピーディーなキャラ切り替えが必要となる。全キャラが同時に戦闘不能状態になるとゲームオーバーになることを忘れずに。

2～3人プレイの場合

ふたり以上4人未満でのプレイの場合、キャラ切り替えをすると、ほかのプレイヤーが操作中のキャラをスキップしてセレクトされる。いっせいに切り替え操作をすると何が何だかわからなくなる……という欠点もあるが、ある程度の"幅"を持ってプレイできるのはうれしい。

4人プレイの場合

各プレイヤーの担当キャラが固定されることで、キャラ切り替え操作は実行不能。反面、ほかのプレイヤーの操作にイライラが募ることも……。ちなみに複数人プレイの場合は、各キャラが離散するとカメラアングルが思いきり引いてしまう。なるべく固まって行動するように。

長丁場のチームワーク疲れはヒーロータイムで発散!?

各ステージの途中や最後には、特定のキャラがひとりでチャレンジするスペシャルミッション"ヒーロータイム"が挿入されることがある。ゲーム内容はミニゲーム的で、ルールはシンプル、難易度はそれほど高くない。やり直しも何度もできるので、"ちょっとした息抜き"程度に挑んでみよう。



音ゲー風から……

⬅タイミングに合わせてボタンを押せば美声が聞ける。



3Dシューティング風まで

➡ドンキーのラヴァー・ドラゴンを操作して、細い道を駆け抜けよう。

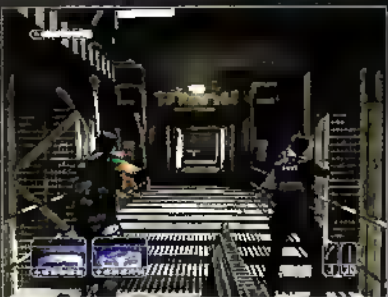
西暦2008年の国際平和は俺たちにしか守れない

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM™

国際的警察組織のエリート部隊として、世界各地の悪漢と渡り合う1人称3Dアクション。罪を憎んで人を憎まず、ジャスティス・ショット(正義の鉄槌)をブチかまそう!

action

タイトル スワット:グローバルストライク チーム	ジャンル シューティングアクション
発売元 Vivendi Universal Games (販売元:マイクロソフト)	開発元 Argonaut Games
発売日 12月9日発売予定	価格 5040円(税込予定)
サウンド 5.1ch	プレイ人数 1〜4人
DL SC	15歳以上対象
セーブ 8ブロック	ボイスコマンド対応(要ボイスコミュニケータ)



↑銃器をブッ放す爽快感と、部下に慕る優越感を同時に味わえるのが魅力の本作。

組織化された国際的犯罪組織ネットワークに対抗すべく結成された特別部隊SWAT:Global Strike Team(以下GST)が、巨大麻薬テロ組織に敢然と立ち向かう有り様を体験できるのがこの作品。プレイヤーはおもにGSTの隊長の立場で、各ミッションに課せられた目的を達成していく。ゲームタイプは味方キャラを引き連れてのFPS。同タイプの他作品よりもプレイ感覚がイージーで、味方への命令もよりスピーディーに出せるので、「FPSはちょっと苦手かも」という人にも自信を持ってオススメ。

「被害を最小限に抑えること」これこそスワットの使命なり

的確な命令が危機を未然に防ぐ

チームメンバーに任意の行動を取らせたいときに必要になってくるのが、部下への指示命令。方向パッドを押すことで、その時点で発動可能な命令のリストが表示される。移動・戦闘時はもちろんのこと、特定のチームメンバーの特殊能力を活かさないと先に進めない場面では、遠慮なく発動せよ。



↑扉の開けさせかたひとつをとっても細かく指定可能。より安全な手段を選ぼう。

警告(コンプライアンス)を駆使して無益な殺生を回避

敵は、プレイヤーの警告(声による威嚇)によって攻撃を止め、投降する場合がある。警告によってどれくらい脅威を感じたかはメーターによって表示される。威嚇射撃をしながら、あるいは背後に忍び寄って警告することで、一気に戦意を喪失させられるのだ。



←いたずらに人命を奪うのはGSTの本位に非ず。殺傷力の低い武器での牽制が賢明。

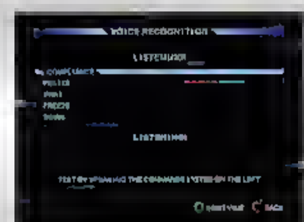


↑投降した敵の頭上にはアイコンが表示される。暴れ出す前に手錠をかけよう。

チーム命令・警告は音声認識対応!!

ボイスコミュニケータ

チームメンバーへの命令およびコンプライアンスは、Xboxボイスコミュニケータを介して、自分の声で発動することもできる。認識する単語は20程度。音声認識に関しては、オプション画面でレベル調整や認識テストも可能だ。



↑単語によっては、いかにも日本人的な発音でもしっかり認識してくれるぞ。

スワットの中のスワット GlobalStrikeTeam 3人衆

隊長 マティアス・キンケード



元米陸軍のデルタフォースメンバーにして現GST司令官の彼は、プレーヤーが直接操作するキャラ。ほかの専門チームメンバーに指示を出しつつ、各種携行装備を駆使して、眼前の状況に対処していく。



事件は俺の主観視点で展開する!

専門技術士 アンソニー・ジャクソン

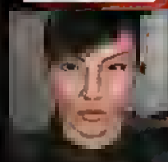


軍人のキャリアを通して技術機器に関する幅広い知識を身につけてきた、各種工作活動のエキスパート。開かないドアの爆破、爆発物処理、CCTVカメラの改造など、あらゆる場面で活躍してくれる。



こう見えて手先はけっこう器用さんス

スナイパー カナ・リー



弱小外国軍の元工作員とも、"汚い戦争"から改心した傭兵とも噂される、隠密行動のマスター。鋭敏な身のこなしと狙撃用武器の扱いにかけては、ほかの隊員が太刀打ちできないレベルに達している。



狙った標的は逃がしゃしないよ!!

マルチプレイから追加コンテンツまで 楽しみかたいろいろ

ゲームモードは、メインの"キャンペーン"のほかに、制限時間内にミッションをクリアーする"タイムアタック"、全10のミッションをふたりのプレーヤーが協力しあって進めていく"コ・オペレーティブ"、最大4人のプレイヤーが6つのゲームタイプで対戦/チーム対抗戦を行える"デスマッチ"が用意されている。Xbox Liveによるマルチプレイは未対応ながら、新コンテンツのダウンロードや、タイムアタックのスコアをアップロードして、ランキング上で自分のレベルをチェックすることが可能。つなぎがいは十分、だ。



←分割画面による熱い対戦で盛り上がろう。



↑基本はオフラインながら、オンラインにも対応。



海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

海外ゲームMANIAX

Vol.25

ホットな新作からニッチな機器まで海外ゲーム情報なら何でもオマカセ！ その昔世間を騒がせた「モーコン」って何か知ってます？

海外タイトル新着情報

今回の一発目は，十年ほどまえ日本に渡来した元祖海外格ゲー『モータルコンバット』の最新作。最大の見どころは，シリーズ伝統の残虐フィニッシュブロー"究極神拳"……を食らうくらいならみずから命を絶ってやる！ という切腹技"HARA-KIRI"。前向きなんだかうしろ向きなんだか。

そのほかの新作タイトル（10月19日現在）

- ●Colin McRae Rally 2005（発売・開発：Codemasters）
- ●Blood Rayne 2（発売元：Majesco Games　開発元：Terminal Reality）
- ●FIFA Soccer 2005（発売・開発：Electronic Arts）
- ●Midway Arcade Treasures 2（発売元：Midway　開発元：Backbone）
- ●Outlaw Golf 2（発売元：Global Star　開発元：Hypnotix）



モータルコンバット　ディセプション

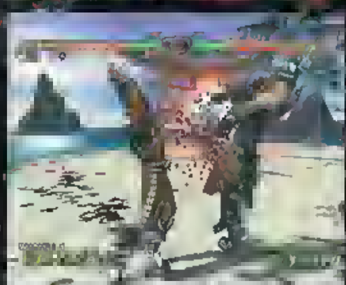
Mortal Kombat: Deception

発売・開発：Midway

北米版

全国のモータリアンよ，再起の時だ！

過激な残虐表現で名を馳せた格闘ゲーム，『Mortal Kombat』シリーズの最新作。"SUB-ZERO"や"MILEENA"といったなじみの顔は，もちろん健在。今回，各キャラクターはそれぞれ3つの格闘スタイルを所持しており，バトル中はこれらを自在に切り替えながら戦うことができる。



←Xbox版の前作に引き続き今回も3D対戦格闘。血しぶき飛びまくり。

敗北者に情けは無用 究極神拳で引導を渡せ!!

最終ラウンドでの勝利後，ふらつく相手に残虐かつ屈辱の一撃をブチ込む……それがシリーズ名物"FATALITY（究極神拳）"システムだ。たとえば相手の片足をもぎ取ってそのまま殴りつけ，さらに首を(以下自主規制)。





→自害するイヤな究極神拳も新たに追加された。



←ステージのトラップ残虐フィニッシュ！

シリーズ初のXbox Live対応！

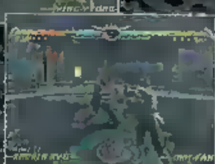
時の流れに乗り，シリーズ初のオンライン対戦を実現。世界中のモータリアンと，殺るか殺られるかの残虐バトルが楽しめる，というわけだ。



←ついに実現したネット対戦！ラグも少なく快適。



←ストーリーモードもあり，進めると使用可能キャラを増やせる。



→ステージに落ちている武器を拾うこともできるのだ。

ミニゲームも微妙に充実！

どこかで見たような落ちものパズル"PUZZLE KOMBAT"や，登場キャラがチェス盤に乗った"CHESS KOMBAT"など，ミニゲームも複数収録。ほかにも，過去シリーズの思い出にひたれるお楽しみムービーや開発原画など，ファン垂涎のコンテンツもアリ！

落ちモノパズルだ



←パズルの戦況に応じてミニキャラがバトル。最後は残虐行為。



→チェス風のボードゲーム。コマが重なったら格闘で勝負だ！

モータルチェス!!

海外周辺機器一発！

PC用モニターでXboxを楽しもう！



X2VGA+
（発売：Neoya）

今回紹介するのは，PC用モニターにXboxの画像を表示できるXbox専用変換器。アップスキャンコンバーターとは異なり，D2以上の画像を変換せずにモニターに表示するため，Xbox本来の美しい画像でゲームを楽しめるのが特徴だ（ただし，D1の画像は一部しか表示されないので注意）。同程度の機能を持つ他製品に比べ，3分の1～4分の1といった低価格設定もうれしい！

- ●入力端子：Xbox専用AVコネクター入力端子，HD-DSub 15pin VGA入力，Audio（3.5mm）
- ●出力端子：HD-DSub 15pin VGA出力，Audio（3.5mm），Digital audio（Toslink），Composite Video
- ●対応ビデオモード：480i，480p，720p，1080i

海外ゲーム専門オンラインショップGDEXのご厚意により，この"X2VGA+"を3名にプレゼント。113ページのあて先「海外周辺機器プリーズ」係まで，住所・氏名・年齢・好きな海外ゲームを書いてご応募ください。応募締切は11月12日消印有効です。



GDEX
TEL：072-884-0718
FAX：072-884-0719
http://www.gdex.co.jp/（PC）
http://www.gdex.co.jp/k.php(Mobile)

緊急企画

海外の人気ゲーム誌を直撃取材！～後編～

英「EDGE」誌のイチオシはコレっ！

「EDGE」とは、世界中のコアゲーマーから支持されているイギリスの総合ゲーム誌。前号ではそのスタッフインタビューを掲載したが、取材時に「日本のゲーマーにオススメしたい、または今後チェックするべき海外ゲームは？」と質問したところ、真剣に考えた末、何本かをリストアップしてくれた。今回は、その中から5Xbox関連のタイトルをいくつか紹介しよう。「Fable」など日本発売が決まっているものも多いので、初心者はそちらを待つのもいいかも。

Oddworld Stranger

発売：Electronic Arts　ジャンル：ACT　2005年発売予定





⬆➡架空の世界観の作り込みにも定評がある。

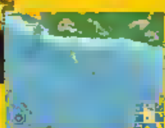
目指すはシブめの賞金稼ぎ！

海外で根強い人気を誇る『Oddworld』シリーズの最新作。西部劇風の世界で賞金稼ぎとなり、無法者を追い詰めていく3Dアクションだ。ちなみに本シリーズ、日本でも「エイブ・ア・ゴーゴー」、「エイブ99」という名前でローカライズ発売されている。

Sid Meier's Pirates!

発売：Atari　ジャンル：SLG　2005年発売予定





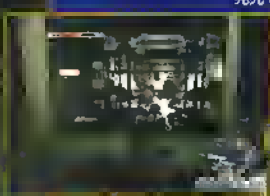
⬆➡キャプテンどうしの一騎打ちもあるようだ。

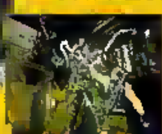
17年の時を超えて復活！

「シヴィライゼーション」シリーズで有名なシド・マイヤーの名作をリメイク。17世紀のカリブ海を舞台に、海賊の駆け出しキャプテンとなって出世を目指す。どの国家と提携してもいいし、稼ぎかたも海戦や貿易など多彩。自由度の高さが魅力だ。

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

発売：Midway　ジャンル：ACT　発売中





⬆➡超能力をどう活用するかがおもしろいのだ。

超能力が使える気分はどうよ

アメリカ軍の特殊工作員となり、超能力を使うテロリストに立ち向かっていく三人称視点アクション。銃などの兵器のほか、こちらもテレキネシス（念力）やマインドコントロール（精神乗っ取り）といった超能力を駆使して対抗することができる。

その他のオススメ

- ●The Bard's Tale（発売：InXile　10月発売予定）
- ●Unreal Championship 2: The Liandri Conflict（発売：Midway　2005年発売予定）
- ●Jade Empire（発売：Microsoft　2005年発売予定）
- ●Stolen（発売：Hip Games　2005年発売予定）
- ●Fable（発売：Microsoft　発売中）
- ●Red Dead Revolver（発売：Rockstar Games　発売中）
- ●The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay（発売：Vivindy Univece　発売中）



メッセサンオーカオス館・土屋店長の

これとかどうですか？

『Burnout 3: Takedown』のアジア版が、先月に引き続いて好評です。ほかには『Kingdom Under Fire: The Crusaders』と『Tony Hawk's Underground 2』がリージョンフリーのためか、人気がありますね。海外の最近の動向としては、『Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude』や『The Guy Game』など、ちょっとエッチでおバカなゲームがブームのようです。変わりダネは、『Silent Hill 4: The Room』のアジア版。本体の言語設定を日本語にすれば、なんと日本語で遊べます。高画質を求める方が多いのか、D端子ケーブルも最近よく出ています。（10/13取材）



⬆人気スケボーシリーズ最新作『Tony Hawk's Underground 2』が好評。

Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

メーカープロファイル　Midway（ミッドウェイ）

もともとはアミューズメントマシン製造部門として、1968年にピンボールメーカーのBally社内に設立。1970年代中期からアーケードゲームの開発を手がけ、日本のタイトーと契約を結び発売した「スペースインベーダー」が大ヒット（当時はBally/Midwayという社名だった）。1988年にピンボールメーカーのWilliamsがBallyのゲーム部門を買収し、Midway Games設立。現在のMidwayはここで生まれたと言える。その後、WilliamsはAtari Gamesを含むTime-Warnerを買収。名作コレクションの『Midway Arcade Treasures』にAtariのゲームが含まれているのは、このような背景のためなのだ。



⬆『Total Carnage』など過去の名作を20本収録した『Arcade Treasures 2』。

海外ゲーム投稿団

●海外ゲームはリアル路線が主流だね。もっとコミカルなキャラが出てくるゲームはねぇのかいベイビー！（栃木県　闇色コヨーテ）

●Xboxには良質のソフトが多いけど、RPGとSLGがほとんど出ていないのは考えもの。次世代Xboxが登場するころには、自社内でRPGを量産できる開発力を身につけてほしい。海外ではRPGは作れないと思うので。（神奈川県　元気娘）

——『The Elder Scrolls Ⅲ: Morrowind』など、名作と名高い海外産RPGもありますよ。日本のRPGとはかなり毛色が違うけど……。

ご注意！　北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！　すべて自己責任でお願いいたします。

ライアンのアメリカとヘイロー2



Ryan Payton

11月9日、Xboxがどれだけアメリカ文化に浸透しているかが明らかになる。北米中の何百もの店が深夜0時に開店し、『ヘイロー2』の販売を始める。その模様はテレビや新聞で伝えられるだろう。その日は、何千人もの人間が会社や学校に病欠の電話をするのではないか。『ヘイロー2』は、最高の初日売上を記録するだろう（100万人以上の人が先行予約しているのだから）。日本人も、人気ゲームの発売日には長い列を作ってお店の前に並んだりするが、彼らが買い求めるゲームは『ファイナルファンタジー』や『ドラゴンクエスト』だ。これは、日本人とアメリカ人におけるゲームの好みの違いを示すいい例だと思う。アメリカ人の大人は『ドラゴンクエストⅧ』や『ゼルダの伝説』を買うために列を作ったりしない。アメリカでは、ほとんどの人がアニメは子供向けのものだと考え、アニメを見ることに抵抗を感じている。これは、アメリカで『もののけ姫』や『千と千尋の神隠し』の人気があまり出なかった理由でもあるが、さきほどのRPGなどもこの仲間に分類されてしまうのだ。一方、『ヘイロー2』は完璧なアメリカの"男のゲーム"である。たくさんのアクションがあって、何回も銃も使う。オンラインで多くの人とゲームができる。10代から大人まで、すべての層が並んでこのゲームを買うだろう。読者の皆さんもぜひ『ヘイロー2』でアメリカの文化を体験してみてください。僕は、映画館で日本のアニメ映画『千と千尋の神隠し』を見た数少ないアメリカ人のひとり。日本人の皆さんも、栄養満点の『ヘイロー2』をご賞味あれ。

アメリカ・シアトル出身のフリーライター。最近は「ファントムダスト」に夢中。Liveで遊んでいる皆さん、いっしょにプレイしましょう！（ゲーマータグ：xbn rp）

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！　熱血イラスト・はじめての海外ゲーム（思い出）・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！　採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第8回

いよいよ真打ち登場！ すべてのXboxファンが心待ちにしていた『Halo 2(ヘイロー2)』に役立つ英会話を2回に分けてお届けする!!



講師紹介／Xbox事業本部・パートナー営業部、アソシエイトアカウントマネージャー。2～16歳まで日本に滞在しており、日米語に堪能なお方。

今月のタイトル

『Halo 2(ヘイロー2)』

生徒：いよいよ「Halo 2（ヘイロー2)』ですね。しかも世界同時期発売!!

ウィリアム：うん。これは、Xbox Liveで世界中のプレイヤーと積極的にコミュニケーションを取るしかないね。

生徒：とにかく相手に話しかけてみることが大事ですよね。まずは「ヘロー(Hello)」から始めるのもいいかも!!

ウィリアム：……。(気を取り直して)会話しやすいモードはやっぱりチーム戦だね。デスマッチの"スレイヤー"は、倒し合いに終始するので、会話は成り立ちづらい。まあ、そんなときは、本誌5月号の『Counter-Strike』の回で勉強したようなトラッシュトーク(相手を侮辱しあう会話)が楽しいだろうね。

生徒：「I'm gonna get you!（やっつけてやる！)」とか、「I have you right where I want you!（狙った獲物は逃がさないぜ！)」とかですね。



←まさに、極上のオンライン対戦を楽しめる1本だ。

ウィリアム：そうだね。ただ、あんまりトラッシュトークばかりでも不毛なので（笑)、代表的なチーム戦の"キャプチャー・ザ・フラッグ（以下CTF)"で使える英会話をチェックだ。白ボタンを押すと、味方だけと会話できるので、そのへんをうまく使っていこう。

生徒：相手の陣地から旗を奪って自陣まで持ち帰るルールですよね!!

Xbox Liveオススメ度 ★★★★★★★★★★

I'll drive the Warthog. Everyone hop in!

Ⓟ アイル ドライブ ザ ワートホグ。エヴリワン ホップイン！
Ⓜ 俺がワートホグを運転するからみんな乗ってくれ！

攻守が入れ替わるCTFでは、いかに敵陣に切り込んでいくかがひとつのポイントとなる。4人まで同乗できるので、ワートホグで豪快に乗り込むのもアリ。

Youichi, we will go in from the left side. All others - penetrate from the right side. Let's go!

Ⓟ ヨーイチ、ウィー ウィル ゴウ イン フロム ザ レフト サイド。オール アザーズ…ペネトレイト フロム ザ ライト サイド！ レッツ ゴー！
Ⓜ ヨウイチ、僕らは左側から行こう。ほかの連中は右側から回ってくれ！ さあ行くぞ！

一端敵陣に入ると、二手に分かれるのが定跡と言える。自分や相手がどの方角から侵入するか明確にできるだけでも、ある程度戦いを有利に進められるだろう。

I got the flag!! I'm taking the upper bridge all the way home. Everyone cover me!!

Ⓟ アイ ガット ザ フラッグ!! アイム テイキング ザ アッパー ブリッジ オール ザ ウェイ ホーム。エヴリワン カヴァー ミー!!
Ⓜ 旗を取ったぞ！ 橋を渡って脱出するので、みんな援護してくれ。

旗を持ったまま移動すると円滑に攻撃できなくなるので、いかに援護をしてもらうかがカギとなる。自分の居場所を告げて、しっかり援護(cover)してもらおう。

Ah! I just got myself killed. I left the flag behind the central building. Someone get it please!!

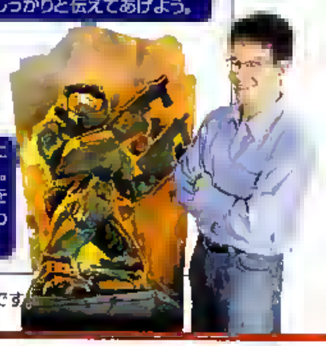
Ⓟ アー！ アイ ジャスト ガット マイセルフ キルド。アイ レフト ザ フラッグ ビハインド ザ セントラル ビルディング。サムワン ゲッティット プリーズ!!
Ⓜ やられた～。旗を中央のビルのうしろに落としてしまった。誰か取ってくれ！

旗を持っているときに倒されると、旗はその場所にしばらく留まることになる。旗を仲間に引き継いでもらうには、どこに旗があるかをしっかりと伝えてあげよう。

Great job, Youichi!

Ⓟ グレイト ジョブ、ヨウイチ！
Ⓜ ヨウイチ、いい仕事をしたね！

CTFで旗を自陣に持ち帰ったときの達成感は何ものにも代えがたい。それはチーム全体の勝利であるからだ。仲間の誰かが旗を運んできたら、素直に賞賛の言葉を投げかけてあげよう。それは、その人だけでなく、まわりのみんなや自分自身への賛辞の言葉でもあるのだ。



Ⓟは発音(pronunciation)、Ⓜは意味(meaning)の略です。

おしえて！ベイカン先生 Hold on guys... Can we work a little more as a team?

Ⓟ ホールド オン ガイズ。キャン ウィー ワーク ア リトル モア アズ ア ティーム？
Ⓜ ちょっと待った……もっと協力して敵を倒そうよ。

ベイカン先生に気になるフレーズを聞いてみようというコーナー。今回お便りを寄せてくれたのは、埼玉県・ジーコージさん。「協力プレイをしているときに、ひとりで勝手にクリアーしていく人がいて少し困りました。そんな場合のフレーズが知りたい」とのこと。みんなで楽しんでこそのオンライン対戦ですものね。しっかりと協力して敵を倒さなければ!! 引き続き、みなさんからのお便りをお待ちしております!!

短期集中連載 Xbox Liveで使えるハングル講座

アンニョンハセヨ～(こんにちは～)。時代はいま韓流!! というわけで、Xbox Liveで使えるハングル講座も堂々2回目。11月には、韓国のXboxファンにも大人気の『Halo 2(ヘイロー2)』がいよいよ登場。プロゲーマーまでいる韓国のことだから、『Halo 2(ヘイロー2)』の対戦はきっと盛り上がるハズ。自分の腕試しをするためにも、積極的にガンガン対戦を挑んでみてはいかが？ 今回は、そんなシチュエーションに役立つハングルのフレーズを紹介していこう。講師はもちろん、日本語&ハングルに堪能なキム・ヘギョン先生。では、よろしくお願いしま～す。



キム・ヘギョン「最近は日本語もハングルも中途半端になってしまって」と嘆く金さんの真の姿はパンサーソフトウエアの広報さん。たまに韓国に帰るとけっこう日本人に勘違いされてしまうとか……。

잘 부탁합니다～

Ⓟ ジャルブタクハムニダ～　Ⓜ よろしくお願いしま～す

前回はゲームを始めるときの「初めまして」のフレーズを学んだが、今回は少し仲よくなった相手に使うフレーズを紹介。文末の"ニダ"の発音を少し上げて伸ばすのがポイント[illegible]

게임에 참가해도 되나요?

Ⓟ ゲイム(GAME)エ チャンガヘド デナヨ？　Ⓜ ゲームに参加してもいいですか？

ハングルのセッションに参加することはあまりないかもしれないが、もしその機会があったらこんなフレーズを使うことをオススメ。相手の印象もかなり違ってくること請け合いだ。

함께 해도 되나요?

Ⓟ ハムケ ヘド デナヨ？　Ⓜ いっしょにしませんか？

協力プレイをリクエストする場合はこのようなフレーズを使おう！ もちろん、ゲームが終わったあとは「감사합니다」(Ⓟ カムサハムニダ Ⓜ ありがとう)をお忘れなく[illegible]

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集

このコーナーでは、ベイカン先生に教えてほしい英語のフレーズや単語、文化の違いなどを引き続き募集中。採用させてもらった方には、お好きなXboxソフトをプレゼントします。はがきに、①住所、②氏名（誌面掲載時のペンネームも)、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズ、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113の「おしえてベイカン先生」係まで。

第3回 Xboxのオススメゲームをインプレッション

MY Xbox Game Life

新しめのXboxタイトル1本を、主観重視でインプレッション！ ゲーム選びの参考にどうぞ。また、古きよきゲームもピックアップしてお届け。

アクションゲームを、とことん味わえる体質になろう

『戦国無双』はコーエーのメジャータイトルである。プレイステーション2でもヒットしているが、Xbox版も非常にすばらしい完成度だ。ハードの性能を引きだし、背景の敵兵の表示数や、サウンドのクオリティーなどがプレイステーション2版以上に向上している。「PS2でさんざん遊んだよ～」という人ならともかく、「まだ何となく買っていない」という人にはお薦めのタイトルだ。

だが、『戦国無双』をゲームとして堪能するなら、ぜひ第5武器を正攻法で入手するまでじっくりとやりこんでみてほしいと思う。同じコーエーの『真・三国無双』シリーズもそうだが、この『戦国無双』も基本的には誰もが遊びやすいように作られている。しかしそれは裏を返せば、ゲームの真の姿、真のおもしろさに到達しなくても、そこそこ遊べるということだ。どちらもしっかりとしたゲーム性を備えているだけに、それを表層的にしか味わえないのではもったいないと思うのだ。

『戦国無双』と筆者との出会いは大多数の人と同じように、『真・三国無双』シリーズの流れからである。『真・三国無双』シリーズは、全キャラクリアー&最強武器フルコンプを目指してやりこんだものだ。

あの大ヒット作『真・三国無双』シリーズがあるだけに、そのあとに発売された『戦国無双』はどうしても比較される。比較するなというほうが無理な話である。だが開発者の狙いはそれぞれの作品で違っていて、それが双方の作品の魅力となっているのではないかと思う。

最初にとまどうのは独特のミッション制である。戦っている最中に指示が出るのだが、これにある程度従っていかないと戦況は好転しない。このミッションに縛られるという点が、『真・三国無双』シリーズのファンが不自由に思う最大のポイントであろう。しかしこのミッション制こそが本作の最大の魅力でもある。

ひとつの戦いを終了するまえに、さまざまなミッションが提示される。そのミッションは、武将を救出したり、拠点を防衛したり、計略を発動したりと多岐にわたる。しかしミッションはシナリオ達成条件とは異なり、最終目的ではない。だが本編とはまったく関係ないかというと、もちろんそんなことはない。戦いの流れの中にきちんと組み込まれており、不可分なものなのだ。

このようなミッションが、それぞれの戦いに5～10くらい存在する。このミッションをベースに、ち密に組み立てられた戦闘シナリオが進んでいくわけだ。その戦闘シナリオの練り込みは凄まじい。テキストベースで進むアドベンチャーやターン制のロールプレイングならまだしも、『戦国無双』はリアルタイムアクションである。戦いの流れは、簡単に制御、予測できるものではない。最終調整の際に、この部分をかなりしっかり作り込んだことがうかがわれる。

『戦国無双』において、ミッション制のおもしろさが最大限に活かされるのが第5武器入手である。第5武器を正攻法で入手しようとすれば、各ミッションを熟知し、全体の戦況とミッションとの関わりを知らなければならない。そこまでやりこんでこそ、『戦国無双』の真価が理解できるのではないだろうか。

『真・三国無双』シリーズでは、アクションのおもしろさがまず根本にある。そこから肉付けをしていって、タクティカルな側面と、武器入手というミッションが確立されていった。いっぽう『戦国無双』は、最初からアクション以外のジャンルのシステム（ロールプレイング、シミュレーションなど）を念頭に置き、融合させていこうとする意欲を感じる。ミッション制だけでなく、プレイヤー武将の成長要素や城内戦などにもそれはかいま見えるところだ。

『戦国無双』は、斬新な要素を剛腕でまとめあげた作品に思える。筆者はそこに多くの可能性を秘めた、粗削りな魅力を感じているのである。（ライター：石井ぜんじ）



戦国無双

action

センゴクムソウ
アクション
コーエー
コーエー
発売中（7月29日）
7140円［税込］
5.1ch
12歳以上
1ブロック以上

思い出の1本

式神の城 EVOLUTION

●ジャンル　3D縦スクロールシューティング
●発売日　発売中（2002年12月19日）
●発売元　キッズステーション
●開発元　アルファ・システム
●価格　5040円［税込］
●システム対応　——
●Xbox Live　非対応

シューターならやっとけ！

元祖『式神の城』でもなく、『式神の城Ⅱ』でもなく本作を選んだのは、"EVO.MODE"というオリジナルのモードが搭載されているから。これはほかの家庭用機種でも、アーケードでも遊べない一品なのだ。

基本システムは元祖とほぼ同じ。敵のグラフィックも同じである。しかし敵の動きそのものが大幅に変わり、配置もまったく変わっている。開発者の作りたいゲームの方向性が、ストレートに出ているといえる。

だからそのぶん、難度はかなり高い。シリーズを継続なしでクリアーできるプレイヤーでも、相当苦戦するのは間違いないだろう。だが自力で攻略しようとするプレイヤーにとっては、とても魅力ある内容となっている。とくにステージ4-2における、渦巻き状に押し寄せてくるザコ群のアイデアはすばらしい。マニアにとって至福のひとときだ。

ゲーセンで慣らしたシューティングの腕自慢も、家庭用シューティングはあまりプレイしたことがないはず。そんな腕自慢たちには、マニアへの挑戦状ともいえる本作を、ぜひプレイしてみてほしい。

Xboxを愛するファンのためのページ！

Xbox コミュニティーライフ

Vol.3

Xboxコミュニティーに親しむ、すべてのユーザーのためにお届けする愛のコーナー。秋も深まり行く今回は、神奈川大学の学園祭で開催されたXboxイベントの模様をお届けしちゃうよ。

神大フェスタ～Xbox Party 2004～に潜入 『Halo 2（ヘイロー2）』など最新タイトルを満喫!!

秋は学園祭のシーズン！　というわけで、全国津々浦々で若人による学園祭が開催されるわけなのだが，今年もXbox突撃隊は積極的に全国の学園祭に出展！　Xbox普及のためにがんばるのだ。そんな学園祭の口火を切る神奈川大学の学園祭"神大フェスタ～Xbox Party 2004～"が、10月10日、11日の両日開催された。「スパイクアウト バトルストリート」や「メタルウルフカオス」など、発売まえの最新のXboxタイトルが多数お目見えした同イベント。ファンにとっていちばんの贈り物は、何といっても「Halo 2（ヘイロー2）」の出展だろう。5対5の"キャプチャー・ザ・フラッグ"によるチーム戦が行われ，来場者は同作の魅力を満喫していたようだったぞ。



↑昨年に続き神奈川[illegible] Xboxのイベント。『Halo 2』を筆頭に最新のタイトルがプレイ可能[illegible]



↑会場には親子連れの姿も目立った[illegible]



↑[illegible]性の姿も[illegible] Xboxに好意[illegible]

イベント主催者に聞く！ Xbox体験会の意義は!?

"神大フェスタ～Xbox Party 2004～"の主催者は，Xbox Championship Vol.1 ～ソウルキャリバーⅡ～のチャンピオンとしてもおなじみの，穂刈正浩さん。その穂刈さんに話を聞いてみたぞ。

「今年は去年よりもたくさんの人たちに来てもらい，みんな楽しそうに遊んでいってくれたので，やってよかったです。ちびっ子もたくさん来てくれて、子供たちの心に"Xboxってけっこうおもしろい"と刻まれたのではないかと思います」とのこと。開催の目的は十分に達したようだ。

ちびっ子も多数来場 手作り感覚の楽しさが！



↑[illegible]Xbox[illegible]タイトル[illegible]



↑穂刈さんを始めとするスタッフがよい子に操作方法などをレクチャーしてくれた。

特別企画

ひとりだけと

神大vsファミ通Xboxチームお約束のゲーム大会!! 『Halo 2（ヘイロー2）』仁義なき"すご！ろく"！バトル

あまりにも気恥ずかしいくらい連戦連敗のゲーム対決。今日は止そうと思っていた担当に，Xbox突撃隊担当のマイクロソフトストロベリー氏からの悪魔のささやきが！　「Fさん，『Halo 2』で神大の学生と対戦しましょうよ」。調子のいい担当が断れるハズもなく，ゲーム大会が開始。その模様を神大フェスタの今年のテーマ"すご！ろく"にちなんで、スゴロク風にお届けする。

スタート



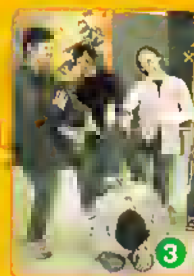
↑穂刈さんを始め神大の精鋭3人と対決。ファミ通Xboxには突撃隊がサポート。



↑仁義なき[illegible] 勝敗の行方は？[illegible]



↑[illegible]として、[illegible]きに！ やはり女の子た[illegible] なぜは[illegible]の話も聞かずにカメラ目線[illegible]だ？



↑[illegible]負けた[illegible]くやしい～



↑[illegible]



↑[illegible]



↑[illegible]リングしてもらう[illegible]



↑カウンセリングに感動[illegible]担当は、なぜかみずから進んで[illegible]のエステの[illegible]引き[illegible]出[illegible]た[illegible]

ゴール

『Halo 2（ヘイロー2）』ソフト5名にプレゼント!!

担当を気の毒に思ったXbox突撃隊が、ファミ通Xboxのために「Halo 2」のソフトを提供してくれた。5名の読者にプレゼント。希望者は官製はがきに①郵便番号、②住所、③氏名，④年齢、⑤電話番号を明記のうえ，以下あて先へ。締切は11月29日(月)当日消印有効。



←当選者の発表は、ファミ通Xbox2005年2月号にて！

あて先はコチラ　〒154-8528　(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「『Halo 2』ソフトプレゼント」係まで

イベントの舞台裏　ゲーム対決の撮影が終わった穂刈さんがひと言。「これじゃ，僕ら悪人みたいじゃないですかあ～」。そうなのだ。真実の彼らは本当に"気のいい人たち"。担当を足蹴にしたのも担当に強要されてのことなのだ。よい子はけっして真似しないように(そんなヤツいないって？)

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、ふと。～

•●● Vol.8 ●●•

気がつけば今年もあと2ヵ月足らず。12月号ということもあるので、2004年をかる～く振り返ってみた。

2004年のXboxは63タイトル発売！その中身をじっくり見ると、来年のXboxがわかる!?

形式上の月号表記で言えば，今号で12月号……ということで、軽くこの1年を振り返ってみたいと思う。まだあと2ヵ月も残ってはいるが，現段階において見えてくるものがいろいろあったりするのだ。今年のはじめに，週刊ファミ通誌上にてマイクロソフトXbox事業本部長の丸山氏にインタビューを行い、その中で「今年前半は難しいが、7月以降は月平均8タイトル以上は出したい」というような発言があった。12月に発売されるタイトルもひととおり決まったということもあり，この目標にどれだけ近づいたのかちょっと調べてみた。

そもそもXboxタイトルはこれまで年間にどれくらいの数が出ていたのか？2002年は68タイトル、2003年が63タイトル、2004年も63タイトルと、年間総タイトル数だけで言えば発売から3年間ほぼいっしょという結果になっている。2004年の月間平均は5.25タイトルで、7月以降に限って言えば平均6タイトルとなり、目標には届かなかったがそれなりに健闘した数字じゃない？という結果と言えるだろう。

とはいえ、じつはワールドコレクションやプラチナコレクションもこれにカウントされている。ワーコレはともかく，さすがにプラコレまでカウントするのはどうかな……と思うので，これを数えないとすると、2003年が56タイトル，2004年が57タイトルになる。かろうじて今年のほうが1本多いという結果ではあるが，それでも去年とほぼ同等の本数というのは正直驚いた。7月以降の発売タイトルもプラコレ以外で月平均5本と、そんなに低い数字でもない。8月に1タイトルしか出なかったときの印象が強かったせいもあり、思いのほかたくさんあってちょっとビックリだ。

さて，その中身をよく見ると、日本におけるXbox市場がどうなっているのかよくわかる結果となっている。まず，ワーコレおよびローカライズ作のタイトル数を調べると，2003年が22タイトル、2004年が32タイトルと大幅に増えている。さらに、Xboxオンリータイトルで日本の開発スタジオが作ったゲーム……となると、2003年で22タイトルだったのが、2004年で10タイトルと激減している。

以上のことから、今年と去年を比べると，海外タイトルやマルチプラットフォームものが増えてXboxオリジナルタイトル（しかも日本製）が減った，ということがわかる。この事実をもとに、来年のXbox市場がどうなりそうか考えてみよう。

まず，Xboxオンリータイトルは，現在発表されているもの以外の新しいタイトルは，もうそんなにないかもしれない。「現行のXboxでゲームを作るのは、今度発売する●●●が最後になりますね」という話もいくつかのメーカーから聞いていたりもする。逆に、「マルチプラットフォーム展開ではありますけど、来年も引き続きXboxは出していきますよ」「海外ローカライズが中心ですが、当然Xbox版も出します」と言っているメーカーもある。つまり、Xboxオリジナルはもう少なくなってしまうが、いままで以上に海外ローカライズやマルチプラットフォームものが増えていく……というのが2005年日本Xbox市場なのだろうか。タイトル数にしても今年以上にたくさんある、という状況は難しいにしても，サードパーティーから発売されるものは2004年と比べて大幅に減る，ということはないような感触だ。

肝心のマイクロソフト自身はどんな動きだろうか？　タイトル数こそ（プラチナコレクションをのぞけば）2003年で25タイトル、2004年で27タイトルと増えているものの、ここからワールドコレクションを外せば2003年は15本、2004年は10本と3分の2になっている。来年以降はというと，現段階で発表されているのは10タイトルあるが，このうち『戦場の出前持ち』と『フィッシングオンライン』は第1報が出た一昨年から何も進展がないところを見ると、イヤーな予感がしてくる。もちろん、まだ発表されていないタイトルもあるはずなので、それを考えればまあ今年並みではあるのかな……という予想がつく。ワールドコレクションも引き続き展開していくようなので，トータル数では2004年と同等ぐらいのタイトルはありそう……という感じか。

ということは、だ。2003年からの流れなどを考えてみると、2005年もそれなりにタイトルが充実しそうだ。この年末ほど充実した時期が今後どれだけあるかというと，それは微妙な気もするのだが、「今月は1本もXboxタイトルがないよ……」なんてことはなさそう（だよね？）。

ウワサでは、すでに次世代機向けのタイトルを開発しているメーカーもいくつかあると聞く。ロンチがいつなのかまだわからないが、そんなにはるか未来の話でもないのだろう。もう作りはじめていてもおかしくない。そういう状況であっても，日本市場においてこれからも引き続きXboxタイトルをリリースしますよ，と言ってくれるメーカーもたくさんある。この冬に発売される"とあるタイトル"は、企画途中で次世代機へ移行する話もあったが、現行のXboxユーザーを少しでも喜ばせてあげたい……という気持ちから、この時期に出すことを決定したという。もう日本ではXboxタイトルを出さないんじゃないかと思われたサードパーティーも「来年はいくつかありますよ」と言ってくれていたりもする。

本誌のXbox新作ソフト発売スケジュールを見てみると、だんだんその本数が寂しくなってきている現実も確かにあるのだが、おそらくみんなが思っている以上に来年はドカーンときそうな予感だ。ヘンな意味でドカーンとこられてもアレなのだが（笑）。



←今冬，「Halo2」と『DOAU』は別格として、気になるタイトルをピックアップ。まずは『アウトラン2』。Xbox互換のChihiro基板なんだから，やっぱXboxで発売してくれないとね！　日本でも無事発売となってホントよかった。



➡『メタルウルフカオス』もかなりいい感じに仕上がりそう。米国大統領vs副大統領というブッ飛んだ設定も何とも言えない。というかコレ，アメリカでも発売するんだよね？　こういう設定ってアリなのか？（笑）

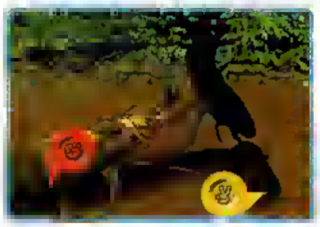
PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

先日、テクモ板垣さんと飲みに行ったとき、子供の運動会ネタで盛り上がったと思ったら、いつのまにか写真関係の話に。例の撮影の件、よろしく頼みますね（笑）。本誌編集長。

［今月の一枚！］



甥っ子（6歳）に「誕生日プレゼントは何がいい?」と問いたら，迷わず「『ムシキング』がいい!」と。ふふふ，ゲームネタならオジさんに任せなさーい!（笑）

もうヒトコト！ 比べても意味がないのだが，気になるのでいちおう他機種のリリース本数も調べてみた。2004年だけで言えば，まずゲームキューブは55タイトル。Xboxよりも少ないが，10万本オーバーのタイトルがゴロゴロしている。プレイステーション2は約630タイトル。Xboxは63タイトルだから，まさに10倍。ま～，たくさんあればいいってもんじゃないし。やっぱ中身だよ，中身！　今秋から冬のラインナップは他機種にちっとも負けてないはず！

シュミコラム 新日本プロレス、どうしちゃったのさ？　ブラック・ニュージャパンやらCTUやらは何がしたいのかわからないし，IWGP戦は不可思議な決着だったし、上井取締役は退社しちゃうし。枝葉ばかりで幹がない。どこを見たらいいのかわからん。唯一の希望はヤングライオンにフリーの中邑君と石森選手くらい？

FAMITSU CHOICE

ファミ通チョイス

おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とはファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗(ほんぽ)

週刊ファミ通 / ファミ通PS2 / ファミ通Xbox / ファミ通キューブ+アドバンス / ファミ通 WaveDVD / ファミ通.com / ファミ通攻略本 / ほか、ファミ通グループ各誌

ファミ通チョイス ロゴマークについて

「ファミ通チョイス」に選ばれたソフトの紹介記事や攻略記事などには、左にあるロゴマークがつくぞ。ファミ通グループが総力を挙げて応援していくという証なのだ!

10月〜11月にかけて発売されるソフトの中から、ファミ通チョイスに選ばれたタイトルを紹介するぞ。気になるソフトがあったら、「今後の記事予定」でチェックしよう。

11/4 発売予定 ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

ゲームボーイアドバンス GBA カートリッジ

任天堂 4800円[税込]

冒険・ファンタジー / アクション・アドベンチャー / バックアップ機能つき / CERO全年齢対象 / 開発:カプコン

ゼルダ姫の呪いを解きハイラルを救うのだ!!

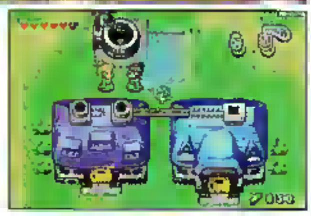
大人気を誇る「ゼルダの伝説」の最新作が、いよいよゲームボーイアドバンスでそのベールを脱ぐ! ハイラルの町で行われる"ピッコル祭り"をいっしょに見ようとゼルダ姫に誘われたリンク。ついでにおじさんから、武術大会の優勝者に贈る剣を王様に届けるよう頼まれる。しかし、武術大会の表彰式で事件は起こる。優勝者のグフーが突如反旗を翻し、ゼルダ姫に呪いをかけてしまったのだ。ゼルダ姫を救うため、リンクがいま立ち上がる。



ゼルダ姫との楽しいお祭り



➡リンクが住んでいる家までゼルダ姫がわざわざ誘いに来てくれる。このときまではまだ平和だったのだが……。



⬆➡小さくなると、ふだんは行けない場所でも探索できるようになるぞ。

エントランスで小さくなれる!

この世界には"エントランス"と呼ばれる場所があり、利用するとリンクは小さくなってしまう。すると本棚や屋根の梁の上など、ふつうの姿では行けない場所にも行けるようになるのだ。また、森の中には小さな妖精ピッコルが暮らしている世界もあるぞ。いろいろ探索して、新しい世界を見つけよう。

今後の記事予定

ソフト発売直後に出る週刊ファミ通11月19日号から、いよいよ攻略記事がスタート! ファミ通キューブ+アドバンスでは11月20日発売の1月号から攻略を開始するぞ。

11/11 発売予定 Halo 2(ヘイロー 2)

Xbox XB DVD-ROM

マイクロソフト 7140円[税込]/リミテッドエディションXbox Live同梱版:9975円[税込]

SF / シューティング・アドベンチャー / 使用容量未定 / CERO15歳以上対象

FPSの最高峰が満を持して登場!

全世界で500万本のセールスを記録したFPS(主観視点シューティング)の金字塔「Halo」(ヘイロー)。その待望の続編がいよいよ登場。前作との最大の違いは、Xbox Liveによるオンライン対戦の実現。多彩なルールのもと、最大16人まで同時に個人戦やチーム戦を楽しむことができる。Xboxのハイパワーをフルに使い切った、圧倒的なSFシューティングバトルを体感せよ!

新システム二挺拳銃!

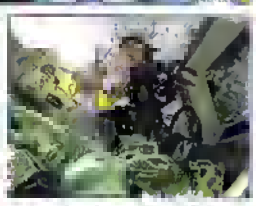




Xbox Liveで最大16人対戦!



⬅美しく広大な対戦専用マップを使って、いつでも多人数対戦が楽しめるのだ。



⬆乗り物も多数。相手が操縦中のマシンを横取りすることも可能!

うなる新武器の数々!!



今後の記事予定

週刊ファミ通では、ソフト発売週から世界最速の攻略情報をお届け。また、ファミ通Xboxでは月刊専門誌ならではの大ページ数による攻略記事を展開し、上達を手引きします!

11/27 発売予定 ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

スクウェア・エニックス 9240円[税込]		
冒険・ファンタジー	RPG	シナリオ・ゲームデザイン:堀井雄二、キャラクターデザイン:鳥山明、音楽:すぎやまこういち、開発:レベルファイブ
要170キロバイト	—	

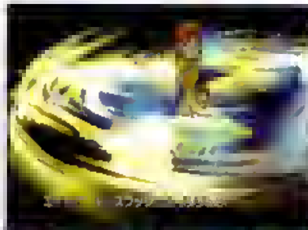
臨場感あふれる世界 緊張感漂う戦闘!!

『ドラクエ』の愛称で親しまれ、誰もが知っている国民的RPGの最新作。「見わたす限りの世界がある」というキャッチフレーズのとおり、自分の足でどこまでも歩いていける広大な冒険フィールドがプレイヤーを待つ！ もちろん、戦闘にも新しい戦略性をもたらすシステムが満載。ためるコマンドでテンションを上げて攻撃の威力を倍増させるテンションシステムや、特技を習得させていくスキルマスターシステムなど、楽しい要素が盛りだくさん。

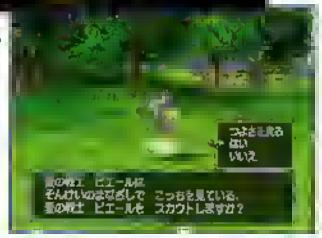


仲間とともに広大な世界へ

←個性的な仲間とともに、冒険に出発！ フィールドを駆け巡り、さまざまな出会いと戦闘、そして壮大な物語を体験しよう。



←戦闘は大迫力。モンスターのアクションも必見。



→モンスターをスカウトして仲間にすることもできる。

新アイテムも満載!!



今後の記事予定

発売直前まで週刊ファミ通とファミ通PS2でゲーム内容を徹底紹介！ 新システムや新モンスターなど、驚きの情報が満載。ソフト発売後は、精鋭チームによる攻略記事が始まるので要チェック!!

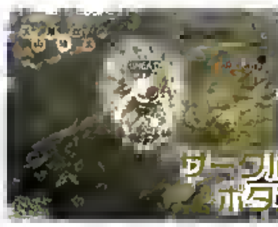
11月 発売予定 マグナカルタ

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

バンプレスト 7329円[税込]		
ファンタジー	RPG	キャラクターデザイン:キム・ヒョンテ、音楽:ジャン・ソンウン、企画開発:ソフトマックス
要80キロバイト	CERO全年齢対象	

熾烈な戦いの中 ふたりの運命が交錯する

2001年に韓国でPC版が発売され、大人気を博したRPGが、プレイステーション2に移植されたぞ。本作では自分の攻撃範囲内に敵が入ったらタイミングよくボタンを押して攻撃する"トリニティ・アクションシステム"という戦闘システムが特徴的だ。また、"修羅"、"羅刹"、"夜叉"の3種類の戦闘モードがあり、それぞれ可能な攻撃の種類が異なるぞ。さらに"統率力"というゲージがあり、この量によって連続攻撃ができるようになっているのだ。



←サークルに表示された○か×ボタンをタイミングよく押して攻撃する。タイミングが合えば大ダメージが与えられるのだ。

サークルに表示されたボタンを押すのだ!!



主人公 カリンツ

ヒロイン リース

世界を三分する戦いが始まる



今後の記事予定

ファミ通PS2 11月12日号で、最新情報を公開。発売後はどこよりも詳しく、どこよりも速い超・攻略がスタート！ 絶対見逃すべからず！ また、完全攻略本も鋭意制作中だ。

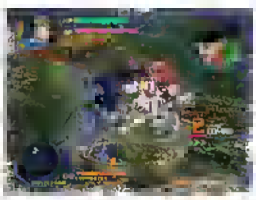
10/7 発売 機動戦士ガンダムSEED 終わらない明日へ

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

バンダイ 7140円[税込]		
アニメ	アクション・シューティング	プロデューサー:後藤能孝
要297キロバイト	CERO全年齢対象	

『SEED』の集大成がいまここに!!

テレビアニメ版に加えて、コミックスの「ASTRAY」シリーズやプラモデルなどで展開中の、「SEED MSV」のモビルスーツ(MS)やキャラクターが一堂に会する3Dアクション。テレビアニメ版のストーリーをキラ、アスランそれぞれの視点で追ったり、ショートストーリーなどが楽しめる。



→基本攻撃は格闘と射撃。コンボをつなげば、敵に大ダメージが与えられる。

今後の記事予定

ファミ通PS2 11月12日号および11月26日号で最強の攻略を続行！ ストーリーモードの中盤以降や、あのミッションモードを徹底解明。12月には、唯一の攻略本も発売予定だ！

そのほかのファミ通チョイス ラインアップ

12月3日発売予定	グランツーリスモ4	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	PS2	7665円[税込]
12月9日発売予定	機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム	バンダイ	PS2 GC	7140円[税込]
12月16日発売予定	テイルズ オブ リバース	ナムコ	PS2	7140円[税込]
12月16日発売予定	メタルギア ソリッド 3 スネークイーター	コナミ	PS2	7329円[税込]
12月16日発売予定	スーパーロボット大戦GC	バンプレスト	GC	8190円[税込]
今冬発売予定	サムライウエスタン 活劇侍道	スパイク	PS2	価格未定
今冬発売予定	デビル メイ クライ 3	カプコン	PS2	価格未定
今冬発売予定	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2	バンプレスト	GBA	価格未定
2005年1月27日発売予定	バイオハザード4	カプコン	GC	価格未定
2005年1月発売予定	Another Century's Episode(アナザー センチュリーズエピソード)	バンプレスト	PS2	価格未定
2005年初頭発売予定	デジタル・デビル・サーガ ～アバタール・チューナー2～	アトラス	PS2	価格未定
2005年春発売予定	天外魔境III NAMIDA	ハドソン	PS2	価格未定
2005年春発売予定	ファイナルファンタジーXII	スクウェア・エニックス	PS2	価格未定
2005年春発売予定	ラジアータ ストーリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	価格未定
2005年夏発売予定	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～	セガ	PS2	価格未定
2005年発売予定	ワンダと巨像	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	PS2	価格未定
2005年発売予定	GENJI(ゲンジ)	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	PS2	価格未定
発売日未定	モンスターハンターG	カプコン	PS2	価格未定

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アーク21 江別店／帯広店／北見店／釧路店／
　春光店／永山店／登別店／函館ピ店／余市店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
ミミー 弘前店／八戸店／三沢店
ないすまー 駅前店／土手町店／中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
アーク21 秋田店
一休さん 湯沢サティ TVゲームコーナー
ブックランドピア サンライズ店
ゆにこん堂 本荘本店
■岩手県
アーク21 一関店
COMG! 盛岡南サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／角田イオンス店／岩沼店／
　東塩釜店／長町店／はっぴい館／古川店／
　大和町店
TVハニック 仙台店
ベスト電器LIMB ヤオチョウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 米沢サティ TVゲームコーナー
ウォウキド大陸 山形駅前店／寒河江ヤマザワ店／
　山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル 山形十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店／香日町店
■福島県
ノーラ21 福島店
一休さん 会津サティ TVゲームコーナー／
　ホリキグリーンモール TVゲームコーナー／
　ベイシア 安達店／ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
ブックマート 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア 小千谷店／
　ベイシア 新潟亀田店
エムヴァッシュ
COMG! 柏崎店／糸魚川店／小千谷店／新潟店／
　新発田店／小出店／五泉店／小針店／
　三条四日町店／長岡店／本町店／白山店／
　寺尾店／見附店／新津さつき野店／亀田店／
　六日町店／燕店
ホームエンタメステーション 西品堂
マジカルガーデン 紫竹店／新潟空港通店
マジカルステーション 加茂店／三条ピア店／
　白根店／新三条店／巻店
エンゾウ 長岡大島店／長岡駅口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ビルフェロー 長野サティ店／
　ビルフェロー 川中島サティ店／ベイシア 飯山店／
　ベイシア 更埴店／ベイシア 中野店／
　ベイシア 長野店／ベイシア 須坂店
エイデン 大町店／飯田店／飯田インター店／
　下諏訪店／諏訪インター店／松本なぎさ店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイス アップルライン店
トム 豊科店
メジン 豊科店
ファミリーハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア 前橋店／ベイシア 吉井店／
　ベイシア 伊勢崎店／ベイシア 大間々店／
　ベイシア 館林店／ベイシア 赤堀店／
　ベイシア 渋川こもち店／
　ベイシア 藤岡モール店／ベイシア 月夜野店／
　ベイシア 富岡店／ベイシア 前橋モール店／
　ベイシア 桐生店／ベイシア 玉村店
ラウム 太田店／太田駅前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 新井店／吉井店／上並榎店／
　田尻町店／渋川中央店／新町店／国定町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文星堂書店 相生店／羽生西店／天川店／
　方泉店／大胡店／大泉店／笠懸店／片貝店／
　上大塚店／上中居店／上泉店／青梨子店／
　小出店／小島田店／境店／新前橋店／関根店／
　富士見店／三俣店／鳥取店／元町店／
　榛名町店／広沢店／藤岡店／行幸田店／古里店
リンガエ前橋本店
■栃木県
一休さん ベイシア 太田東店／ベイシア 真岡店／
　ベイシア 黒磯店／ベイシア 真岡店／
　ベイシア 矢板店
ラウム 足利店／足利南店
三進堂 今市店／烏山店
サンユウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店／佐野店
ドキドキ冒険島 小山店
ファミリート 大田原店
ブックランドノレックス
芝屋書店 黒磯店／八幡店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ベイシア 神栖店／ベイシア 下館店／
　ベイシア 玉造店
Jack 龍ヶ崎店
トイズ・わん 鹿嶋店
TVハニック 日立店
ファラトマト 下館店
U-ランド 三和店／結城店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア 本庄店
エブリアナ 上尾店
須賀書店 BOOM坂戸店／本店／三郷店
ゲーマーズ 大宮店
ゲーム天国 草加店
さくらや 新越谷駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
タイムクリップ 本庄リヤ本店
ドキドキ冒険島 瀬川口店／鳩ヶ谷本店
メジン 鶴ヶ島店／大宮店／上福岡店／所沢本店／
　NEW上尾店／東所沢店／三芳店／吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／
　春日部店／川越店／川越新河岸店／北坂戸店／
　行田店／鴻巣店／坂戸店／狭山ヶ丘店／
　狭山台店／東所沢店／千間台店／草加店／
　秩父店／鶴ヶ島店／所沢店／新座店／
　東松山店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／
　蕨店
ファミコンハウス ピエロ
文教堂書店 岡部店／狭山入曽店／東大宮店
マジカルガーデン 戸田公園店
マジカルステーション 東京ブックドーム店
ミルノーム 鶴ヶ島店
ミルキーウ 鶴ヶ島店
ロムハウス 上福岡店／志木店
■東京都
アール 板橋店／本町店
AZ Market 町田店／立川店
おもちゃの王国
ゲームランド 町田店ロード店
高田書店 聖蹟桜ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／
　町田店
ゲームキッズ 東武練馬店
GAMES マーヤ
コヤノ 曙上店／新小岩店
さくらや 池袋東口店／新宿西口駅前店／
　新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
　新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
　渋谷八幡駅前口店
サンリーク
ジーヴァン 石神井公園店／富士見台店
スーパー2号店
セキド 秋葉原店 ゲーム売店
ソフトランドDuck 平井大店
ソフトランドGARAGE 青梅山店
ソフトランドぷんぷん 東多賀店
大成堂 石神井店／東京店
TVハニック 昭島店／福田店
東急百貨店 渋谷店7階 TVゲームコーナー
トドキ冒険島 錦糸店
ノーサイド 阿佐ヶ谷店／富士見台本店
メジン 砂川店／青梅店／国分寺店／小平店／
　東生店／多摩境店／中野店／NEW田川店／
　八王子店／狭山店／東中店
トチスダ 大泉店／池袋店／多摩山店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口駅前店／
　池袋本店／渋谷ハチ公口店／新宿西口店／
　新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ビデトイン
ファミコンショップ ピノコロ
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／清瀬店／
　東村山店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 本羽駅前店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドにしがみ 昭島店／小作店／
　羽村店／瑞穂店
ペニーレイン 高円寺西口店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション ドキドキ武蔵小山店
マテラスエンタテイメント Gi!大森店
　亀有店／大井町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モトナワールド 船堀店／富士店
もりさや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口ゲーム館／
　新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／
　マルチメディア吉祥寺店／
　マルチメディア町田店
ロムハウス 武蔵境駅店／中野坂上店／
　西日暮里店
■千葉県
アドネッラ 浦安店
一休さん ベイシア 佐原店
おもちゃのあづまや
GAME1-もばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
ディエラユニオン ビッグ松店
ドキドキ冒険島 習志野店
キビーランドキューブ
マジカルガーデン 柏店
モトナワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 横須賀サティ TVゲームコーナー
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／
　戸塚下永谷店／下瀬谷店／十日市場店／
　角戸塚店／南林間店／三ツ境店
GamDock 大井松田店／足柄口店／鶴見駅店
コンプノート 横須賀店
さくらや 横浜大和店
ソフトランドBOSION 鶴見店
ソフトランドGARAGE 西戸部店／湘南大和店
ソフトランドぷんぷん 大豆山店／新井店／
　南ヶ丘店／元住吉店
アイスラユニオン ビッグ 若菜辺店
デオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲーム&バラエティー ピース
TVハニック 藤沢駅前店
テレビッ子 あざみ野店／馬場店
トイズホビー サガミ屋
トイザラス 相模台店／藤が丘店／大和店
ドキドキ冒険島 白楽店
メジン 愛川店／伊勢原店／今宿店／鴨宮店／
　茅ヶ崎本店／相模大野店／座間店／大和山店／
　丸茂山店／茅ヶ崎店／東名川崎店／
　NEW青葉台店／NEW厚木店／NEW平塚店／
　鵜野森店／厚木店／馬渕店
ビックカメラ 横浜駅店／川崎西口店
ビネット 六角店
ファミコンショップPaddy
ファミコンショップ桃太郎 鶴見店
ファミコンプラザジョイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション 戸塚店／
　マテラさがみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン 保土ヶ谷店／
　鶴見店
メディアポリス 橋本駅西店／川崎鷺沼店／
　相模大野店／十日市場店／鶴野台店／
　藤沢六会店
リエタカシマヤ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 横浜上大岡店／
　京急川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウス 大和店／鶴見店／鶴見店／宮前平店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのアルちゃん
TOYSうりちゃん 湯川店
メジン 上野原店／甲府店／昭和店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松半田店
エスポット 静岡店／富士店
ゲームショップばる まがりかね店
TVゲームショップトラゴンキューブ
テレコムランド 伊豆高原店
メジン 伊東店／藤枝店／島田店／掛川店／
　北島店／沼津店／袋井店／沼津店／富士店／
　富士店
PARADE 掛川店／焼津店／沼津山北店／
　西伊豆店／清水店／袋井店／袋井店／御殿場店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 磐田店／佐鳴台店／高丘店／
　島田店／浜北店
キビゴン 富士店／藤枝店
マジカルガーデン ラウスアミューズ清水店／
　清水店／千代田店／浜松高台店
メディアポリス 掛川店／広見店／御殿場店／
　島田店／富士宮店／富士リコー前店／
　清水店／袋井店／富士店／磐田店／富士宮店／
　富士八幡町店／大宮町店／三島駅前店
大和文庫 新居店／三保店／不二見店／本店
■愛知県
一休さん 清水屋 知立店／清水屋 日進店／
　清水屋 小牧店／清水屋 梅ヶ丘店／
　ビルフェロー 春日井サティ店
エイデン 稲沢店／安城店／
　岡崎リールシティ店／小田井ワンダー店／
　春日井店／清須店／小牧インター店／豊田店／
　豊橋店／千種アスリート店／高浜店／
　豊明店／知多店／知立店／豊田北店／
　鳴海店／緑店／大府店／メッツ大曽根店
イチキー 蟹江店／稲沢店／イオン名古屋店／
　中村公園店／平針店／有松町店
おとわや かけがわ店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの街 ブレーメン
GROOVE! 豊山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビッグEAST／WEST
ゲーム王国 一宮店／稲沢店／小牧店／
　春日井店／西尾店
コンプノート 岡山店
ザラザラ 半田店
自由書房
スーパーコンプマート 岡崎セルビ／刈谷店
センキ 尾西店
ダンシングベア 一宮店／春日井店／蟹江店／
　野並店／星ヶ丘店
ディスカ 吉田店
TVゲーム ラジラ
鳥羽
トップカメラ 上店
ドリームランド 豊明店
ハイパーランドコング 上前津店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ファミーズ 常滑店／大府店／東海店／
　岡崎店／知多半田店／刈谷店／大府店／
　春日井店／西尾店／半田インター店／吉浜駅店／
　高浜店
ファミコンハウスまいてむ
ファミコンプラザ 豊橋店／豊川店／
　びっぷBOYS
ホームスキズキ 蒲郡店／豊田店
MAG MART 地下店／一宮店／刈谷店／
　尾張旭店／津島店／西尾店
マジカル 豊川店／西尾店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮北店／
　岡崎インター店／岡崎北店／岡崎レスト店／
　刈谷店／岩倉店／江南店／稲沢店／豊田東店／
　豊川店／豊田インター店／豊田24店／
　豊橋店／豊橋藤沢店／中川店／新瀬戸店／
　半田店／知多店／碧南店／安城店／守山店／
　松原店／ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三好店／
　三河安城ミナミ店／豊明花園店／ハクワ／
　いるか店／マル
アンナカ本店
ヤンキワンダー メルキ店
■岐阜県
一休さん 清水屋 高山店
エイデン 大垣ベルプラザ店／多治見店／
　可児店／岐阜オーキッドパーク店／関店／
　郡山店／多治見インター店／羽島店
株式会社ユーワン ユーワンストア
キラサ ピア店
GAME SEVEN
コンプノート 可児店
GHワーズ かがしま店／羽島店
ダンシングベア 関河和町店
ファミコン GP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
マジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜東店／
　多治見店
マジカルステーション 各務原店／
　ラウスアミューズ岐阜上八幡店／三田空港電気店／
　アーヴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー 桑名サティ店／
　ビルフェロー 津サティ店
エイデン 桑名イオンタウン店／鈴鹿店／
　名張店／松阪店
ゲーム賞 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店／白塚大山田店／
　伊賀店／四日市店
マジカルステーション 鈴鹿店／
　シェイワ桑名店／シェイワ四日市店／富州原店
■奈良県
一休さん ビルフェロー 西大和サティ店
ヨコン 奈良店
■和歌山県
おもちゃ人ソン 和歌山店
キングダノイ 新宮店
ミノスケ 医体通西本店
ミミー
■島根県
ゲームプラザ元気302 松江店
ソビルスSOFT館
マジカルステーション イショップみずの
USA BEAT ラカノ店／出雲店
■京都府
アーク21 北大路店
一休さん ビルフェロー 亀岡サティ店／
　ビルフェロー 向日町サティ店
株式会社あさひ
ゲーマーズ 京都店
ゲームステーションハイパーニューライラ
　川店／四条店
ザウルス 北野店／椿店／上賀茂店／大宮店／
　西山店
タカラトーイ 株式会社
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス 長岡店／山科店
マジカルガーデン 伏見川店
マジカルステーション 百万遍店
メディアショップギース 西院本店
■石川県
COMG! 加賀店／小松店
三井ジョーシン もとエうきッズランド
ソフトランド 杜の里店
ファミーズ 金沢店／鶴来店／さくら小滝橋店
■富山県
GROOVE! 富山市川店
ゲンキノンキ 呉羽店／太郎丸店
三井ジョーシン とやま本店ディスクピア／
　prONE富山店キッズランド／
　prONE富山北店キッズランド
シュトル 高岡店／新湊店／小杉店／
　高岡駅前店／婦中町店／二口店
ソフトエンターテイメント 滑川店
ハイパーゲンキランド 魚津店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア 三国店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様オカ アスロ店
サイト丘馬区 桂明店
三井ジョーシン prONE福井本店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 坂井店／武生店
■大阪府
一休さん ビルフェロー 枚方サティ店／
　枚方ビブレ店
キャッツノイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむあにぃ 平野店
サンフェスタ
ドラゴンワールドラウンフ 天神店／九条店／
　鶴川店／堺店
なかよし 久宝店／ホワイティうめだ店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 東大阪店
ホビーアイランド
ミノスケ 枚方中央店／八尾店
メディアCITY 江坂店
ヨコン 茨木店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん 立花店／西神中央店
ウロベェー 姫路店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 芦屋店／竹田店／
　夙川台店／甲子園店／水道筋店／西宮北店
ゲームショップハッピーワン
げーむしょっぷ写楽
ドキドキ冒険島 西脇店
ドラゴンワールドドラゴ 姫路店／網干店／
　飾磨店／加古川店／土山店／加古川店
POWERメディアCITY 神戸垂水店
ファミーズ サンプラス大蔵店／
　サンプラスパラ加古川店／サンプラス本店
ファミコンショップエル
メディアCITY 西宮店／武庫之荘店／六甲店
メディオ 伊丹店
モーモーランド 塚口店
ヨコン 加古川店／垂口店／西明石店／姫路店／
　御着キッズ店
■広島県
おもちゃハウス 吉浦店
ゲームアーラ 尾道店／府中店／福山中央店／
　三原本店／福山店
COMG! 本通店
デオデオ 本店5F／吉浦店／東広島店／福山本店
TOY&ゲーム あーく
はとや タカノ橋店
ファミザウルス 三原店
メディオ 福山店
■岡山県
一休さん 岡山ビブレ TVゲームコーナー
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 トピア店
デンデン 倉敷店／津山店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
メディオ 岡町店
ヨコン 津島店
■徳島県
デオデオ 藍住店
ファミコンショップルック 鳴門店／徳島店
ヨコン 矢三店
■島根県
デオデオ 出雲店
■山口県
COMG! 岩国店
デオデオ 下関店／山口店
マジカルステーション 長府店／山口大内店／
　山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレ TVゲームコーナー
ゲームアーラ 今里店／坂出店／善通寺店／
　国分寺店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
■愛媛県
ゲームショップニュースピード 松山店
TVゲームランドZERO 住吉店／新居浜店
TVハニック EAST松山店
■高知県
ゲームアーラ 土佐道路店
マジカルガーデン 桜井店
マジカルステーション 宿毛店／みとぎや店／
　野市店
■愛媛県
チンチン 松山本店
トイハウス
ファミコンスーパーき
ベスト電器LIMB 松山本店7階
■福岡県
アーク21 大牟田店／戸畑店
AMA
株式会社 丸大行橋トンネル
協和堂 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 鳴子丘店
ジョイン 飯塚店
ビックカメラ 天神店
デオデオ 福岡西店／黒崎店／八幡西店
ファミコンクラブBOS
ファンステーション 田川店
ブックマーケット 香椎店／筑紫野店／若松店
ベストピアオ 西新店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 篠栗店
マジカルステーション 大野城店／
　八女インター店
メディアナイン 小倉店／城野店
福岡県福岡市中央区長浜 OKおもちゃ流通センター大
　牟田本店
■佐賀県
アーク21 上峰店
インチキ屋 唐津店
田代堂 鳥栖店／武雄店
ファミコンハウス 伊万里店／鳥栖店／唐津店
ファミコンワールド 唐津店
マジカルガーデン 佐賀北店／佐賀西店
■長崎県
ゲームショップトムキャ
佐世保ゲーム遊び場 大塔店／下島店／
　大塔店／日宇店
ファミコンハウス 長崎公園通り店／西三城店
メディアクラブ 大村店
BING 諫山店／時津店／佐世保店／島原店
■熊本県
チャレンジャー 植木店
ファミコンショップサンライト 熊本店／
　健軍ヶ丘店
BOOKSあんとく ミノスケ角電店
ベスト電器LIMB 伊大本店
マジカルステーション 至名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
BING 松本店／島崎店／長嶺店
■大分県
株式会社トキワ
ゲームミュージアム 新町店
JOYプレンド 下郡本店／府内店
TVチャンプ 竹町店／明野店／別府店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分米良店／大在店
■宮崎県
デオデオ 宮崎本店
ベストリーラトタウン 日南店
ベスト電器LIMB 延岡店
■鹿児島県
いもタウンドキャンプ 伊集院店／川内店／
　国分店／谷山店
ぎらっぱ堂
デオデオ 鹿児島本店
ファミザウルス 国分店
アリオの家 西駅店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
ゲオ 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは10月20日現在のものです

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	年齢
2004年11月発売のソフト								
11日	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	アクション	7140円	●			15
	Halo 2(ヘイロー2)※1	マイクロソフト	シューティング	7140円	●	●	●	15
	Halo 2(ヘイロー2)リミテッドエディション/Xbox Live同梱版※2	マイクロソフト	シューティング	9975円	●	●	●	15
16日	Xbox プラチナパック3※3	マイクロソフト	—	19950円	—	—	—	—
	プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	アクション	5040円	●	●	—	全
25日	Xbox ビデオチャット※4	マイクロソフト	周辺機器	7140円	—	—	—	—
2004年12月発売のソフト								
2日	Mr.インクレディブル	ディー・スリー・パブリッシャー	アクション	6090円	●		●	未
9日	ソニック メガコレクション プラス	セガ	アクション	5040円				全
16日	GUILTY GEAR ISUKA	アークシステムワークス	格闘アクション	5040円			●	未
	OutRun2	セガ	レース	7140円	●		●	全
	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	アクション	7140円			●	未
	Shrek 2 Ⓦ	マイクロソフト	アクション	5040円	●	●		全
	SWAT:Global Strike Team Ⓦ	マイクロソフト	アクション	5040円	●		●	15
22日	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	アクション	7140円	●		●	未
今冬発売のソフト								
	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002(仮題)	SNKプレイモア	格闘アクション	価格未定			●	未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダーズ	ジャレコ	シミュレーション	7140円	●		●	未
	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	価格未定	●	●	●	未
	スーパーモンキーボール デラックス	セガ	アクション	価格未定				未
	ウルトラパズルボブル オンライン(仮題)	タイトー	パズル	5040円			●	未
2005年発売のソフト								
2005年春	スターウォーズ リパブリック コマンド	エレクトロニック・アーツ	シューティング	価格未定			●	未
2005年春	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定				未
2005年	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	アクション	価格未定			●	未
2005年	Unreal Championship 2:The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定			●	未
2005年	Kameo:Elements of Power(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
2005年	Conker:Live and Reloaded(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
2005年	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題)	マイクロソフト	アクション/RPG	価格未定	●			未
2005年	Sudeki(仮題)	マイクロソフト	アクション/RPG	価格未定	●	●		未
2005年	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●	●	未
2005年	メック アサルト 2:ローンウルフ	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	12
発売日未定のソフト								
	メタルスラッグ4	SNKプレイモア	アクション	価格未定				未
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定				未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクション/RPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	加奈～いもうと～(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	ユービーアイソフト	アクション	価格未定	●		●	未

※1初回のみ特製メタルケース仕様、プレミアムDVD，別冊ボーナスブック、Xbox Live 2カ月間無料カード同梱
※2初回限定版にXbox Live12カ月ご利用カード，Xboxボイスコミュニケータ同梱
※3ゲームソフト「プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース」，「Top Spin」，「Halo(Xbox プラチナコレクション)」，「Project Gotham Racing 2(Xbox プラチナコレクション)」，Xbox DVDビデオ再生キット，Xbox Live2カ月無料カード同梱
※4専用カメラ，Xbox Live12カ月基本サービス利用料，Xboxボイスコミュニケータ，Xbox ビデオチャット ディスク，Xbox Liveスターターキットディスク付き
Ⓦ はXbox ワールドコレクションのタイトルです。
●色のゲームは今回初登場のタイトルです、●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象，12は12歳以上対象，15は15歳以上対象，18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●動画や音楽が再生可能なウインドウズPMCのポータブルAVプレイヤーが発表。ソニー機も捨てがたいがこれもなかなか。悩む。というかアップルは出さないのか？　(ムネタツ)

●「ファントムダスト」のやりすぎ(？)でボイスコミュニケータが壊れた。セロハンテープで応急処置。そういえば、鉄板さんのライブでターボ最高イェー！と叫ぶ。つぎはワンマンを！　(加藤政樹)

●みんな「DOAU」でXbox Live対戦してるかな？　もちろん俺も参戦予定ってか参戦しているはず(いまは10月22日)。タグnorick19700112でうろうろしてるので、よろしくです。(ノリック)

●プレイして数分、2年ぶんの情報が一気に脳内に流れ込んできてクラクラしちゃいました。最近では海外からも注目されてる(？)渾身の「Halo 2」特集、存分にご堪能クダサイ。　(え)

●175R武道館ライブの打ち上げでSHOGOさんにお子様は？と聞くと「まだ」という話でしたが翌日に無事ご出産。おめでとうございます！　ROCK UP 2で感想をお聞きしたい！　(山)

●今月も「ロックンロール・ハイスクール」、「アニマル・ハウス」、「死霊のえじき」など、数枚のDVDを購入。ラモーンズにベルーシにゾンビ……。あぁ、贅沢。　(いのふえ)

●上海に中国最大のゲーム展示会の取材に行ったのだが、まあ驚いた。とにかく女性がキレイで！　帰って写真データを見ると、ゲームより女性が多かったのはナイショ。(大塚角満)

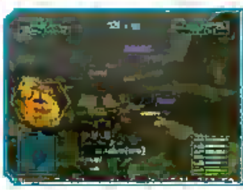
●ハイ、ハイ、ハイハイハイ！　あるある探検隊！　あるある探検隊!!　プラチナパック3発売間近。「Halo」、「ゴッサム2」やりたいな！　あるある探検隊！　あるある探検隊!!　(笠井)

●「DEAD OR ALIVE Ultimate」や「Halo 2(ヘイロー2)」など、メガトン級の大作ソフトの発売が間近に迫ってきた！　日本にもいよいよXboxの季節が到来するのか？　(田口)

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	松井宗進
アートディレクター	山本和早
編集スタッフ	加藤政樹／鈴木規康／遠藤栄昭
	大塚角満／目黒輔／笠井正彦／新藤雄大／稲葉智秋／奥谷年雄／田口厚之／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／長嶋信光／池田太郎
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／庄野杏／藤田昇／釜下義紀
編集協力	伊佐知人／石井ぜんじ／井尻隆志／岡波レイ／北村孝和／関R
	香洲諸色／齋藤かよこ／早方泰司／佐藤大作／鶴岡八幡／ディスカス
	戸塚俊一／松本亮／丸谷健太／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／國時新吾／木津誠二／北山貴代
	クリエイティブ レイ(池田伊知郎)／デザインファクトリー・IN(石橋孝太)
	フリーウェイ(小牧智弘)／プラティパス(西田佳子，正沢夏彦，小田原信晃)
	水川道敏／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／李宗樹／安部寿一／梅山達夫
	高柳正人／森下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田鼎笑
雑誌営業	酒井朋昌／宮前秀樹
制作局長	青木季道
マーケティング	上原光信／菊池隆司／堀沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ



ファミ通Xbox 2005年1月号は――
11月30日(火)発売
次号は充実の年末タイトルを徹底総まくりでお届け！
もちろん「Halo 2(ヘイロー2)」攻略も充実!!
予価630円

ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便りや次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

※本誌の内容についての質問は，祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックスプレゼント
X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『アウトラン2』



←ドライブゲームの傑作がアーケードから移植。ヤリ応えアリ！

発売元：セガ
ジャンル：ドライブ

3名

2 ゲームソフト『ソニック メガコレクション プラス』



←90年代前半の『ソニック』初期シリーズ作品が、Xboxに大集結！

発売元：セガ
ジャンル：アクション

3名

3 ゲームソフト『ギルティギア イスカ』



←今作は、4人同時でのプレイが可能。斬新なシステムを体験せよ。

発売元：アークシステムワークス
ジャンル：アクション

3名

4 ゲームソフト『Mr.インクレディブル』



←この冬話題のディズニー&ピクサーのアニメ映画が早くもゲーム化。

発売元：ディースリー・パブリッシャー
ジャンル：アクション

3名

5 サウンドトラックCD『グランド・セフト・オート ヴァイスシティ』オリジナルサウンドトラックボックスセット



←カプコンさんから太っ腹なプレゼント！ しかも20名に大放出です！

提供：カプコン
ジャンル：──

20名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は12月27日（月）発売のファミ通Xbox '05年2月号にて発表させていただきます。

応募締切 **11月29日（月）** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？ 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？ 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？ 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4〜5日　3.週2〜3日　4.週1日程度　5.月2〜3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？ 表2から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいメーカーを教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

景品表示法公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通エクスプレス	21	連載コラム：フランス発Xbox事情
2	New Game Cross Review	22	連載コラム：テレビゲーム研究講義
3	緊急速報：レッド・デッド・リボルバー	23	連載コラム：プレイブゲーマーへの道
4	発売直前大特集：Halo 2（ヘイロー2）	24	攻略X：ファントムダスト
5	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Ultimate	25	攻略X：トゥルークライム：STREETS OF LA
6	連載：Team NINJA FREAKS	26	攻略X：ヒットマン：コントラクト
7	X SPECIAL：キングダムアンダーファイア ーザ・クルセイダーズー	27	攻略X：スター・ウォーズ バトルフロント
8	X SPECIAL：METAL WOLF CHAOS	28	攻略X：ストリートファイター アニバーサリーコレクション
9	X SPECIAL：プリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース	29	攻略X：サイヴァリア2 エクステンドエディション
10	連載：プリンクス通信	30	特集：Xboxビデオチャットで遊ぼう！
11	X SPECIAL：アウトラン2	31	連載：ワーコレGARAGE
12	X SPECIAL：スパイクアウト バトルストリート	32	連載：海外ゲームMANIAX
13	X SPECIAL：Forza Motorsport	33	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
14	X SPECIAL：GUNGRIFFON Allied Strike	34	連載：MY Xbox Game Life
15	X SPECIAL：スター・ウォーズ リパブリック コマンド	35	連載：Xboxコミュニティーな人々
16	X SPECIAL：FATAL FRAME Ⅱ Crimson Butterfly	36	連載：編集長日記
17	X SPECIAL：メック アサルト 2：ローンウルフ	37	X Schedule
18	特別企画：Xbox今後の戦略	38	X Present
19	読者コーナー：READER'S box	39	付録①：DEAD OR ALIVE Ultimate ハンドブック
20	連載コラム：『ファントムダスト』青春記	40	付録②：ヒトミ（DOAU）&ファントムダスト B3ポスター

表2 購入予定ソフト

1	OutRun2	20	戦場の狼たち5
2	Unreal Championship 2：The Liandri Conflict	21	ソニック メガコレクション プラス
3	ウルトラパズルボブル オンライン（仮題）	22	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）
4	给糸〜いもうと〜（仮題）	23	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー
5	CAPCOM FIGHTING Jam	24	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー
6	Kameo：Elements of Power（仮題）	25	フィッシングライブ オンライン
7	GUNGRIFFON Allied Strike	26	FATAL FRAME Ⅱ Crimson Butterfly
8	キッチンばにっく〜アイダホポテトの逆襲〜	27	Fable
9	GUILTY GEAR ISUKA	28	Forza Motorsport
10	キングダムアンダーファイア 〜ザ・クルセイダーズ〜	29	プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース
11	Conker：Live and Reloaded（仮題）	30	Halo 2（ヘイロー2）
12	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002（仮題）	31	MASTER SLAVE
13	ジェイドエンパイア〜翡翠の帝国〜（仮題）	32	Mr.インクレディブル
14	Shrek 2	33	METAL WOLF CHAOS
15	スーパーモンキーボール デラックス	34	メタルスラッグ4
16	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	35	メック アサルト 2：ローンウルフ
17	Sudeki（仮題）	36	RUNE BRID
18	スパイクアウト バトルストリート	37	レッド・デッド・リボルバー
19	SWAT：Global Strike Team		

ファミ通Xbox 10月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『スター・ウォーズ バトルフロント』 千葉県/岩瀬啓平 東京都/羽田真人 広島県/西本勝水
②ゲームソフト『DEAD OR ALIVE Ultimate』 東京都/山川塁 新潟県/斎藤雄介 三重県/西尾泰弘
③ゲームソフト『ヒットマン：コントラクト』 東京都/関根乃生夫 新潟県/今井貫樹 福岡県/浅呂田亘
④ゲームソフト『サイヴァリア2』 愛知県/幸田浩紀 岐阜県/都築一朗 宮城県/横山草太
⑤ゲームソフトプラチナコレクション3本セット 東京都/興田正司 熊本県/高橋明宏 （以上敬称略）



アイドス株式会社 http://www.eidos.co.jp
●商品のお問い合わせ先 ユーザーサポート / TEL:052-775-8380(平日11:00〜17:00)

FAMITSU-Xbox 2004 DEC.12月号
株式会社エンターブレイン

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷

雑誌07885-12
4910078851243
00600

enterbrain